

# AMIGA

## JOKE

5/92

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50 Nr.5 Mai 1992

**OLDRECHTIGE  
TESTS!**

**DAS  
SCHWARZE  
AUGE**

**FIRE AND ICE**

**PLAN 9 FROM  
OUTER SPACE**

**PACIFIC  
ISLANDS**

**JETZT AM AMIGA**

**EYE OF THE  
BEHOLDER II**

**SPECIAL FORCES**

**BUCK ROGERS II**

**ZWEIMAL  
MARKTÜBERSICHT**

**FREEZER**

**&**

**MALPROGRAMME**

**GOLD WERT ?**

**DER NEUE  
AMIGA 600**

**ECHTES SOLO-  
ROLLENSPIEL  
IM HEFT!**

AMIGA

JOKE

**KNOW HOW**

TIPS • PLÄNE • LÖSUNGEN  
ELVIRA II • BEHOLDER II  
F1 GRAND PRIX • AGONY  
MOONSTONE  
ALCATRAZ  
!



# PINBALL

## DREAMS



### BONUS

- 4 verschiedene Spielsituationen
- realistischer Stereo-Sound
- erhältlich für Amiga
- demnächst: C64 und MS-DOS



Im Vertrieb der

"Liebling, ich habe den Flipper getilt" heißt es ab sofort vor Deutschlands Bildschirmen, wenn Maus oder Keyboard allzu heftig durch die Gegend gewirbelt werden. Denn Pinball Dreams ist eine so realistische Flipper-Simulation, daß sie selbstverständlich auch die TILT-Funktion enthält. Alles wie vom richtigen Flipper - in vier verschiedenen Spielvariationen rollt die Kugel, der echte Stereo-Sound unterstützt diese Live-Atmosphäre. Kein Wunder, daß die Fachpresse einhellig begeistert ist. Power Play: "Auf dem Amiga gibt's zur Zeit nichts Vergleichbares." Play Time: "Lang erwartet, endlich erreicht. Doch warum reden, spielen!" Also los: Same Player shoots again...

United Software





# WER ZU SPÄT KOMMT...

...den bestraft das Leben. So sagt man, und oft genug stimmt's auch. Für den computerisierten Teil der Menschheit gilt das sinnige Sprüchlein allerdings genau umgekehrt, denn unsereins bekommt eher für Ungeduld eins auf den Deckel. Wer hat sich noch nie eine Speichererweiterung, ein Zweitlaufwerk oder gar einen ganzen Rechner für teures Geld gekauft, nur um ein paar Tage später festzustellen, daß sein Neuerwerb nun für einen Bruchteil des ursprünglichen Preises zu haben wäre? Ganz ähnlich ver-

hält es sich ja auch mit Games: Zocker, die es kaum erwarten können, werden in voller Länge zur Kasse gebeten — wer ein paar Monate Zeit hat, erhält dasselbe Programm bereits auf einer Compilation, zusammen mit weiteren Spielen als Dreingabe. Soll man nun also jede Neuanschaffung bis zum Sanktnimmerleinstag hinausschieben, oder was?

Nein, das soll man natürlich nicht. Denn meist sinken die Preise ja nicht ganz ohne Grund, häufig werden die Objekte der Begierde erst dann billiger, wenn bereits ein viel schöneres, umfangreicheres, schnelleres und überhaupt tollereres Gegenstück zu haben wäre. Jetzt steht man vor einer neuen Misere: Nehme ich nun lieber die etwas langsamere Turbokarte oder doch besser das aufgepeppte Nachfolgemodell zum Preis, den ehemals der Vorgänger gekostet hätte? Ein Patentrezept gibt es da leider nicht, die richtige Entscheidung ist wohl von Fall zu Fall eine andere. Ich meine nur, daß es wichtig ist, sich von Anfang an über solche Dinge klar zu sein — das erspart einem später den Ärger!

Apropos Ärger: Wenn Commo eine neue Amiga-Innovation unters Volk gebracht hat, ging das bislang noch selten problemlos ab — man denke nur an die diversen Kickstartversionen. Ist also auch die Einführung des brandneuen A600 kein Grund zur reinen Freude? Wird hier nicht verraten, ein großes Special sagt Euch alles über das neueste Mitglied der Amiga-Familie. Was Ihr ebenfalls nicht verpassen dürft, ist unser vollwertiges Rollenspiel, das wir diesmal ins Heft eingebaut haben. Aber in dieser Ausgabe gibt es natürlich noch viel mehr Spezialitäten zu entdecken, jede Menge Spaß dabei wünscht Euch,

**Michael**





**SPECIAL-SPEZIALITÄTEN!** Ein richtiges Rollenspiel zum Mitmachen, und gleich zwei tolle Preisausschreiben in nur einem Heft – wo gibt's das sonst? Nur im Joker! Und auch da nur auf den Seiten 10, 35 und 83

**STRATEGIE-SCHARMÜTZEL!** Soll man als Militär-Strategie nun bei den „Special Forces“ anheuern, um die „Pacific Islands“ kämpfen oder dem „Perfect General“ zur Seite stehen? Ihr werdet es erfahren, setzt Eure Truppen einfach in Bewegung – auf die Seiten 14, 30/31 und 52

**ZUSATZ-ZAUBER!** Für die Besitzer von „Battle Isle“, „Utopia“ und „PGA Tour Golf“ geht der Spaß jetzt weiter – was von den aktuellen Data-Disks zu halten ist, erfahrt Ihr auf den Seiten 34, 50 und 56



**HOOK**

**PREVIEW-PARTY!** Wieso eigentlich Party? Wieso eigentlich nicht: Immerhin stehen die Versoftungen der Kintopp-Knüller „Addams Family“ und „Hook“ an, außerdem haben wir uns den neuen Stratego-Hammer „Der Patrizier“ für Euch angesehen! Erste Bilder, erste Infos auf den Seiten 8 und 9

**ROLLI-REIGEN!** Zwei Systeme, fünf Spiele: Die AD&D-Adventures „Eye of the Beholder II“, „Gateway to the Savage Frontier“, „Pools of Darkness“ und „Buck Rogers II“ liegen nun auch für den Amiga vor – außerdem präsentieren wir Euch im Exklusiv-Test „Das Schwarze Auge“! Abenteuer ohne Ende auf den Seiten 12/13, 54/55, 96/97 und 98



<b>Editorial</b>	3
<b>Betriebsgeheimnis</b>	6
<b>Mixer</b>	7
<b>Preview:</b>	
Der Patrizier	8
Addams Family & Hook	9
<b>Joker-Rollenspiel:</b>	10
Dungeonblaster	
<b>Mailbox</b>	20
<b>Preisausschreiben:</b>	35
Die Military Competition	
<b>PD-Box</b>	38
<b>Crack!</b>	40
<b>Brork-Comic</b>	42
<b>Up &amp; Down</b>	44
<b>Know How</b>	57
<b>Impressum</b>	64
<b>Rockus-Comic</b>	64
<b>Know How Index</b>	72
<b>Preisausschreiben:</b>	83
Die Schatzinsel	
<b>Joker-Galerie</b>	84
<b>Ruhmeshalle</b>	86
<b>Seitenhiebe</b>	87
<b>Computer-ABC</b>	88
<b>Special:</b>	90
Der neue Amiga 600	
<b>Klassiker:</b>	105
Sim City	
<b>Postspiel:</b>	106
Der Kicker-Cup	
<b>Kleinanzeigen</b>	107
<b>User-Club:</b>	
Freezer	114
Malprogramme	116
<b>Joker-Index</b>	118
<b>Joker-Comic</b>	119
<b>Stromausfall:</b>	120
Cosmic Encounter	
Automania	
<b>Coin Op</b>	122
<b>Joker-Shop</b>	124
<b>Vorschau</b>	126
<b>Inserenten</b>	126
<b>Bezugsquellen</b>	126



## Games im Test

### Abenteuer

Buck Rogers II	54
Das Schwarze Auge	12
Dungeons of Avalon	104
Eye of the Beholder II	96
Gateway to the Savage Frontier	98
Hare Raising Havoc	78
Plan 9 from Outer Space	16
Pools of Darkness	55
The Keys to Maramon	82

### Action

Alien World	74
Apache Flight	48
Arnie	46
Brides of Dracula	82
Fire and Ice	18
Jim Power	32
Myth	74
Projekt-X	73
Space Wars	100

### Geschicklichkeit

CJ's Elephant Antics	103
Hunt the Fonts	34
Quest of Agravain	102
UGH!	47

### Simulation

Fireteam 2200	104
Pacific Islands	14
Paragliding Simulation	103
Special Forces	30

### Sport

Hot Rubber	94
PGA Tournament Disk	50
Super Ski 2	80

### Strategie

4 Get It	48
Battle Isle Data	34
Kosmos	76
Locomotion	102
Osiris	50
The Perfect General	52
Utopia - The New Worlds	56

### Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Lysis	76
PD-Games	38
Space Crusade	29



A 600

**HARDWARE-HÄRTE!** Wir haben den neuen „Amiga 600“ auf Herz und Nieren untersucht und präsentieren Euch „Alle Freezer auf einen Blick“ – wer über die aktuelle Hardware knallhart informiert sein will, beamt sich auf die Seiten 90/91 und 114/115

**ALIEN-ATTACKE!** Warum ist „Plan 9 from Outer Space“ am Monitor soviel besser als im Kino? Weshalb ist „Space Crusade“ am Monitor nicht ganz so gut wie am Brett? Wieso lest Ihr nicht einfach die Tests auf den Seiten 16/17 und 29



BRIDES OF DRACULA



PLAN 9 FROM OUTER SPACE



# Betriebsgeheimnis



Vom freien Autor über den Büroboten bis hin zum Chef wurde hier schon die gesamte Joker-Crew mit einem Kurzinterview gewürdigt, nur die allerwichtigste Person hätten wir fast vergessen - den Joker selbst! Naja, was heißt vergessen, es ist einfach ziemlich schwierig, mit dem Kerl ein vernünftiges Gespräch zu führen...

?: Joker... äh, lieber Herr Joker, Du bist uns doch hoffentlich nicht allzu böse, weil Du erst jetzt drankommst, oder?!

J: Schon gut, schon gut! Warte nur mal eine Sekunde, ich muß eben schnell diesen Apparat... oh nein!!

?: Um Himmelswillen, was machst Du denn da?

J: Quatsch nicht, geh lieber in Deckung!

?: Mami!!!

J: Alles in Ordnung, kannst wieder rauskommen! So, nur noch diese Schraube lösen, dann müßte es gehn...

?: Würdest Du mir BITTE verraten, was Du hier eigentlich vorhast?

J: Immer mit der Ruhe, Ihr

ABSOLUTE KATASTROPHE  
KATASTROPHE  
TOTAL ZUM VERGESSEN  
ZUM VERGESSEN  
MUSS NICHT SEIN  
NIX BESONDERES  
IN ORDNUNG  
SCHWER IN ORDNUNG  
ERSTE SAHNE  
MEGASTARK  
HIT-AUSBEUTE

(00% - 10%) = 2  
(11% - 20%) = 1  
(21% - 30%) = 2  
(31% - 40%) = 4  
(41% - 50%) = 2  
(51% - 60%) = 4  
(61% - 70%) = 11  
(71% - 80%) = 4  
(81% - 90%) = 5  
(91% - 100%) = 0  
= 3

werdet mir alle noch sehr dankbar sein für die Entwicklung dieses... Kopf runter! Er explodiert!! Hopp-la, doch nicht. Wo ist er denn jetzt?

?: Ich mach ihn fertig, ich mach ihn echt fertig, er oder mein Verstand, ich halt das nicht mehr aus...

J: Wie kann man nur so schreckhaft sein? Du wolltest mich doch interviewen; stellt halt einfach Deine Fragen, Du störst mich überhaupt nicht!

?: Na gut! Also, WAS stellst Du da schon wieder an?

J: Anstellen? Ich baue hier gerade im Schweiß meines

Angesichts die Kaffeemaschine so um, daß sie vollautomatisch jeden Monat unsere aktuelle Teststatistik errechnet, und zum Dank werde ich angepflaumt. Das ist mal wieder absolut typisch für diesen Saftladen!

?: Ach, Du hast sie geklaut! Wir sind hier alle am Verdursteten, und Du Wahnsinniger machst Deine beknackten Experimente damit! Na warte! Bleib sofort hier, wo läufst Du denn hin? Rück wenigstens die Teststatistik raus!!!!

Eventuell entstandene Kaffee- oder Blutflecken bitten wir höflichst zu entschuldigen - die Redaktion.

## Super-Top-Angebote ...



### AMIGA 500 Plus

1MB Chip-RAM  
Kick + OS 2.04  
Hires Denise

**735.-**

### AMIGA 600

1MB Chip-RAM  
OS 2.05  
ohne Festplatte

**775.-**

### A 570 CD-ROM

Laufwerk  
extern für A500  
u. A500plus

**725.-**

### AMIGA 3000

25MHz - 50MB HD  
2MB RAM - OS 2.0  
nur

**3295.-**

## ... und alles vom AMIGA-Profi !

### Supra

SCSI-Controller für A500  
Bus durchgeführt  
mit 20 MB 645.-  
mit 52 MB Quant. 895.-  
mit 120 MB LPS 1295.-  
A500-RX-2MB 395.-  
2000 RAM-Karte 2MB 345.-  
Modem 2400 MNP5 + 345.-  
FAX-Modem 9600 595.-  
FAX-Modem 14400 795.-  
Der Anschluß der Modems am Bundesdeutschen Postnetz ist unter Strafandrohung gestellt.

### =GVP=

SCSI für A500 incl. Netzteil  
A500-HDB+ 52 MB 1095.-  
A500-HDB+ 120 MB 1495.-  
AT-Karte-16 dazu 645.-  
SCSI-Filecard für A2000  
mit 52 MB Quantum 795.-  
mit 120 MB Q. 1195.-  
je 1MB RAM-Modul 85.-  
24-bit Grafikkarte 4595.-  
Turbo 40MHz-4MB 2495.-  
Turbo 50MHz-4MB 3395.-  
Turbo 68040-28-2 4495.-  
Digital Sound Studio 195.-

### Monitore+Video

A1094S 475.-  
A1084S schwarz 495.-  
Flickerfixer ab 295.-  
A1950 Multisync 795.-  
A1950 Multisync 945.-  
Mitsubishi 1491 1195.-  
micro C1766 17" 2595.-  
A2410 TIGA-Card 1995.-  
DCTV extern 1195.-  
Digitalizer+Grafikkarte  
DVE10P incl. Scala 2495.-  
-> 8 verschiedene  
Video-Pakete ab 1295.-

### Commodore

CDTV 1095.-  
org. sw Tastatur 195.-  
A500 plus 735.-  
2tes MB Chipram 125.-  
A600 - 20MB-HD 1075.-  
A2000 mit 2.0 1145.-  
A3000-RAM 4MB 315.-  
A3000-T-100 4995.-  
HD-Laufwerk 195.-  
AT-Karte A2266 525.-  
386SX-Karte 895.-  
Kickumschaltplatine 39.-  
Upgradekit 2.04 175.-

**3 1/2**  
SOFTWARE

Computer  
Fachhandel

autorisierter  
Fachhändler

Ladengeschäft  
Werkstatt  
und Versand  
seit 2 Jahren

Festplatten fertig installiert und sofort betriebsbereit  
ab Kick 1.3 Autoboot - GVP: original deutsche Version!

AMIGA, Video und Multimedia  
Competence Center

Fragen Sie uns nach den aktuellen  
Tagespreisen. Anruf lohnt sich!

3 1/2 SOFTWARE - Wendenstr.45 - 33 Braunschweig - ☎ 0531-13624 Fax 45224





## High Tech-Feuer

Haltet Euch fest: Jürgen Woetzel aus Heidelberg hat das Dauerfeuer neu erfunden! Wir haben's erst selbst nicht geglaubt – bis wir seinen „Stick Tuner“ an den Joystick-Port gestöpselt hatten...

Drei verschiedene Modi stehen dabei zur Verfügung: In der Stellung „Super“ hat man ständiges Dauerfeuer, kann den Feuerknopf aber weiterhin normal benutzen, was geradezu ideal für Spiele wie „R-Type“ (Superschuß!), „Z-Out“ und „Turrican“ ist. Bei „Invers“ hat man ebenfalls Dauerfeuer, dies wird aber sofort unterbrochen, sobald man den Feuerknopf drückt. „Trigger“ ist schließlich auf (Feuer-) Knopfdruck abrufbares Dauerfeuer.

Nach einem ausgiebigen Praxistest waren wir Feuer und Flamme für das auch optisch hübsche Teil – laßt uns wissen, ob wir den „Stick Tuner“ im Joker Shop anbieten oder lieber einen Schaltplan abdrucken sollen...



## High Tech-Blech

Neulich im Supermarkt, am Zeitschriftenregal: „Das Monster von Loch Ness gefangen!“ steht da dick und fett. Warum berichtet nur eine einzige Zeitung über diese Sensation? Schlafen die anderen? Oder steckt etwa Zak McKracken dahinter?!

Nein, der gute Zak kann's nicht gewesen sein, denn sein Revolverblatt hieß in der deutschen Ausgabe „Das Nachtecho“, das real existierende Gegenstück nennt sich hingegen unübersehbar „Neue Spezial“. Aber beim Durchblättern beschleicht einen unweigerlich das Gefühl, daß hinter der Redaktion wenn schon nicht Zak McKracken, dann zumindest Al Lowe steckt: Ein Expriester verkündet, daß der Himmel wegen Überfüllung längst geschlossen sei, eine Frau berichtet, wie sie von ihrer Pelzstola gebissen wurde und anatomische Wunder wie etwa ein Mädchen mit Röntgenaugen (Hilfe!) treten hier gleich reihenweise auf. Aber das Schärfste ist, daß das alles angeblich völlig ernst gemeint sei! Für uns gibt es da nur zwei logische Erklärungen: Entweder das Ding ist absoluter Humbug, oder das Leben ist in Wirklichkeit doch bloß ein einziges großes Computerspiel...



## High Tech-Larry

Alle Digi-Playboys aufgepaßt: Falls Ihr es noch nicht gemerkt haben solltet, Euer großes Vorbild erstrahlt seit kurzem in ganz neuem Glanz! Sierra hat nämlich die VGA-Version von „Larry I“ jetzt auch für den Amiga umgesetzt.

Da wird unsere „Freundin“ ganz schön Augen machen, denn im direkten Vergleich zum betagten Original wirkt der frisch geliftete Larry wie Madonna neben Karl Dall. Aber nicht nur, daß man seinen berühmten Ausgehang jetzt endlich richtig gut erkennen kann, tatsächlich wurden sämtliche Grafiken von Grund auf überarbeitet – das Ergebnis ist ein völlig neues Schwerenöter-Gefühl! Nachzuprüfen in jedem gutgeführten Softwareshop für den üblichen Sierra-Hunni.

## High Tech-Lektüre

Romane, die sich mit Computern und ähnlich neumodischem Schnickschnack beschäftigen, sind nach wie vor dünn gesät. Deshalb wollen wir Euch hier auf das Erstlingswerk eines Autors hinweisen, der quasi die deutsche Antwort auf William Gibson darstellt.

Die Rede ist von Volker Erb, sein im Eichborn Verlag erschienen Buch heißt „Die Spur des Schwimmers“ und beschreibt auf 326 Seiten das wildbewegte Schicksal des Universitätsdozenten Felix Lothringer. Wer die geforderten 36 Märker anlegt, erfährt dafür dann die genaueren Zusammenhänge zwischen einer menschlichen Dreierbeziehung, der Chaostheorie und ihrer glücklichen Synthese im abschließenden totalen Durcheinander.

Grundbegriffe der Physik und der Computerwelt werden vorausgesetzt, ein prüfender Blick vor dem Kauf ist daher angebracht. Falls Ihr Euch also für die wissenschaftliche Durchdringung menschlicher und technischer Wellenbewegungen interessiert...





Für „deutsche“ Kaufleute, die es im Mittelalter zu Ansehen, Wohlstand und politischem Einfluß bringen wollten, führte praktisch kein (See) Weg an der Hanse vorbei. Für Wirtschaftsstrategen, die ihnen nacheifern wollen, wird demnächst kein Weg mehr an diesem Spiel vorbeiführen!



# Der Patrizier

Wer sich schon etwas länger mit digitalem Handel & Wandel beschäftigt, ist wahrscheinlich versucht, dieses Game lediglich für eine aufgepeppten Neuauflage des Uraltklassikers „Hanse“ zu halten. Eine ganz klare Fehlkalkulation: Der Patrizier erfüllt alle Voraussetzungen, um in seinem Genre bald eine monopolähnliche Stellung einzunehmen! Aber schauen wir uns doch einfach mal an, was Ascons mittelalterliche Zukunft für Amiga-Kaufleute bereithält...



Heutzutage hat der Bund der deutschen Industrie zusammen mit den Handwerkskammern ungefähr denselben Stellenwert, der früher der Hanse alleine zukam. Sie war ein Zusammen-



schluß von Kaufleuten, der weite Teile des See- und Binnenhandels organisierte und kontrollierte. Darüberhinaus war man selbstverständlich in den wichtigsten Handwerks-Gilden prä-



sent, übte politischen Einfluß aus und bestimmte auch sehr stark das gesellschaftliche Leben der damaligen Zeit. Der Boß der ganzen Geschichte war der sogenannte Ältermann - und wer seinen Posten ergattert hat, ist auch der Gewinner bei diesem Spiel. Ein bis vier Computer-Hanseaten dürfen mitschachern und der Konkurrenz zeigen, wie man einen Wirtschaftskrieg mit den Mitteln der Buchführung gewinnt. Dazu stehen natürlich all die sattem bekannten Features zur Verfügung: Waren An- und Verkauf, Kreditaufnahme, Lagererrichtung, Schiffsbau, Besatzung anheuern und was sich

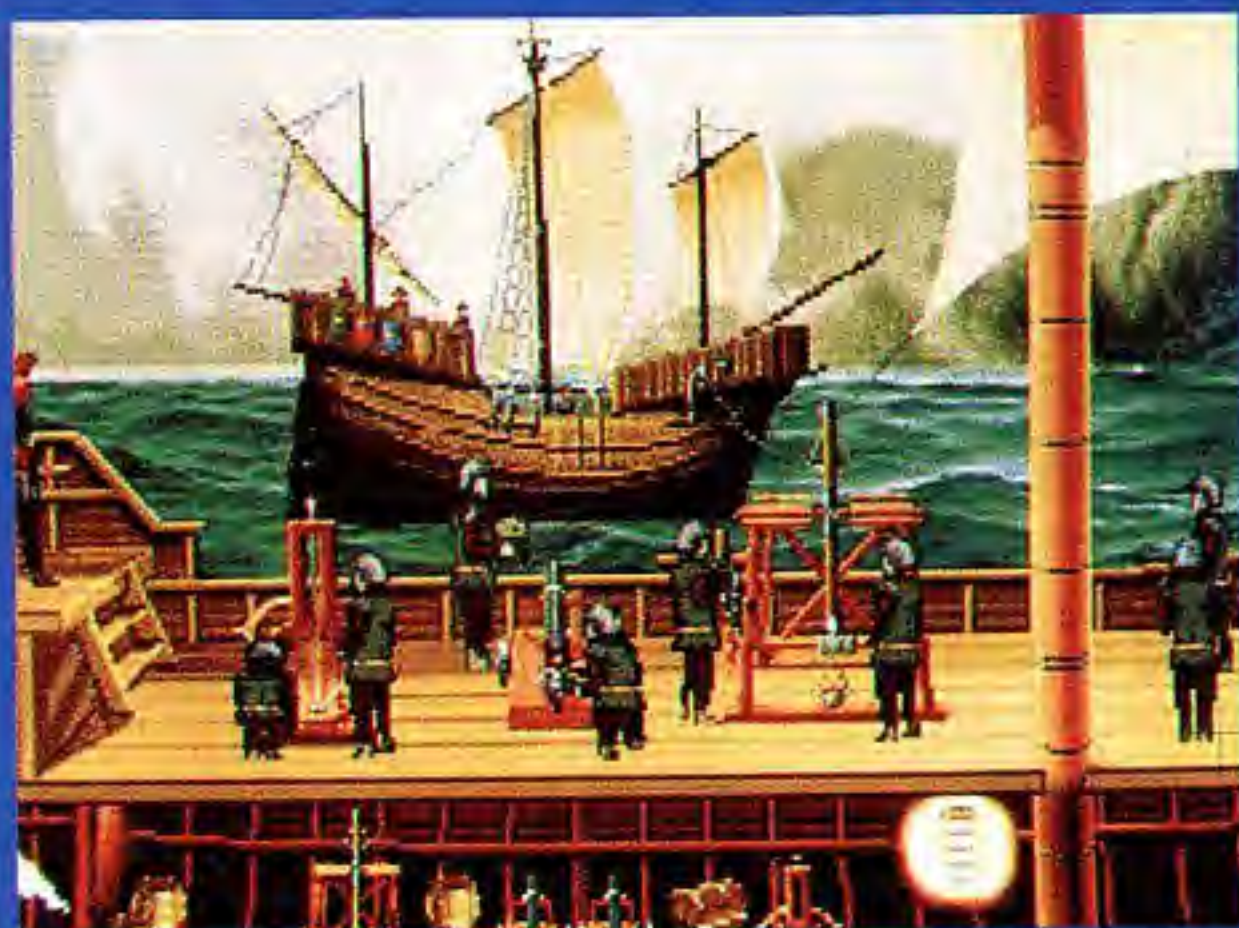
sonst noch auf Soll & Haben auswirkt. Weil man dergleichen Dinge aber nun wirklich schon zur Genüge kennt, haben die Programmierer von Ascon hier noch mehr und teilweise sogar absolut neuartige Spielelemente untergebracht. Beispielsweise darf man ein bißchen Heiratspolitik treiben, in einer



Actionsequenz Seegefechte führen, Piraten bekämpfen oder auch auf die Konkurrenz hetzen, an Schiffsversteigerungen teilnehmen, eine Pestepidemie und Feuersbrünste überstehen, Feste feiern und sich sogar um das Amt des Bürgermeisters bemühen. Kurzum, man darf hier so ziemlich alle Dinge tun, die das Leben eines mittelalterlichen Handelsherrn lebenswert machen - und das historisch sehr genau!



Der Patrizier macht aber nicht nur inhaltlich, sondern auch technisch einen vielversprechenden Eindruck. Daß das Game überhaupt nicht nach einer trockenen Wirtschaftssimulation aussieht, könnt Ihr anhand der Fotos selbst erkennen: zur hübschen Optik gesellen sich nicht minder hübsche Geräuscheffekte, eine Save-Option sowie ein umfangreiches Handbuch samt Landkarte. Hört sich gut an? Und wie hört sich das an: Falls die Pest nicht auf Haar übergreift, dürft Ihr bereits im nächsten Heft mit einem ausführlichen Test rechnen! (od)



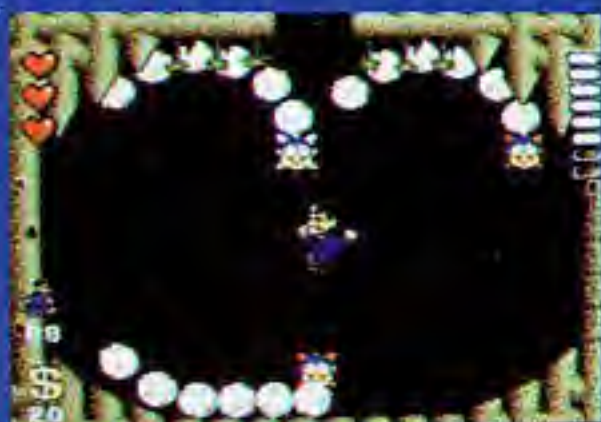


Wenn es um Filmversoftungen geht, führt an Ocean praktisch kein Weg vorbei – von „Batman“ über „Robocop“ bis „Terminator II“ haben sich die Jungs aus Manchester noch keine große Lizenz entgehen lassen. Demnächst sind der Welt verrückteste Familie und Stephen Spielbergs Adaption des Peter Pan Themas an der Reihe...



## The Addams Family

Wer die Horror-Familie mit dem Frankenstein-Butler, dem eierköpfigen Onkel und der körperlosen Hand aus dem Kino (oder der alten TV-Serie) kennt, weiß, daß hier eigentlich nichts mit rechten Dingen zugeht: Diesmal hat sich ein Großteil der Sippe von üblen Kreaturen entführen lassen, weshalb der Spieler als Familienoberhaupt Gomez zur Rettung schreitet. Im Stil japanischer Konsolen-Helden wie Mario oder Sonic grast man die plattformhaltigen Räume seines gruseligen Landsitzes ab, sammelt Extras (wie z.B. einen „Flug-Hut“), geht auch mal



schwimmen und hüpfet seinen Widersachern auf den Kopf – in 16 Levels wollen über 100 Screens erforscht werden, dazu kommen Geheimräume und Bonus-Stages. Ja, tatsächlich wird das Game gerade vom Super Famicom für den Amiga konvertiert.



Grafisch sind zwar keine Offenbarungen zu erwarten, aber doch recht witzige Animationen und blitzsauberes Scrolling; soundtechnisch gibt's ordentliche FX und natürlich den berühmten Addams-Song. Alles in allem

vermutlich ein typisches Ocean-Moviegame, das nicht zuletzt dank Level-Codes für ein paar Runden gehobenen Plattform-Vergnügens gut sein sollte. Mehr darüber in vier Wochen.



## HOOK

Der aktuelle Spielberg-Streifen handelt bekanntlich von einem erwachsen gewordenen Peter Pan, dessen Kinder vom Erzfeind Captain Hook verschleppt wurden. Die Kids müssen wieder her, also tut sich Peter einmal mehr mit der kleinen Elfe Tinkerbell (Julia Roberts!) zusammen, nimmt ein paar Flugstunden und folgt dem üblen Oberpiraten ins geheimnisvolle Nimmerland...

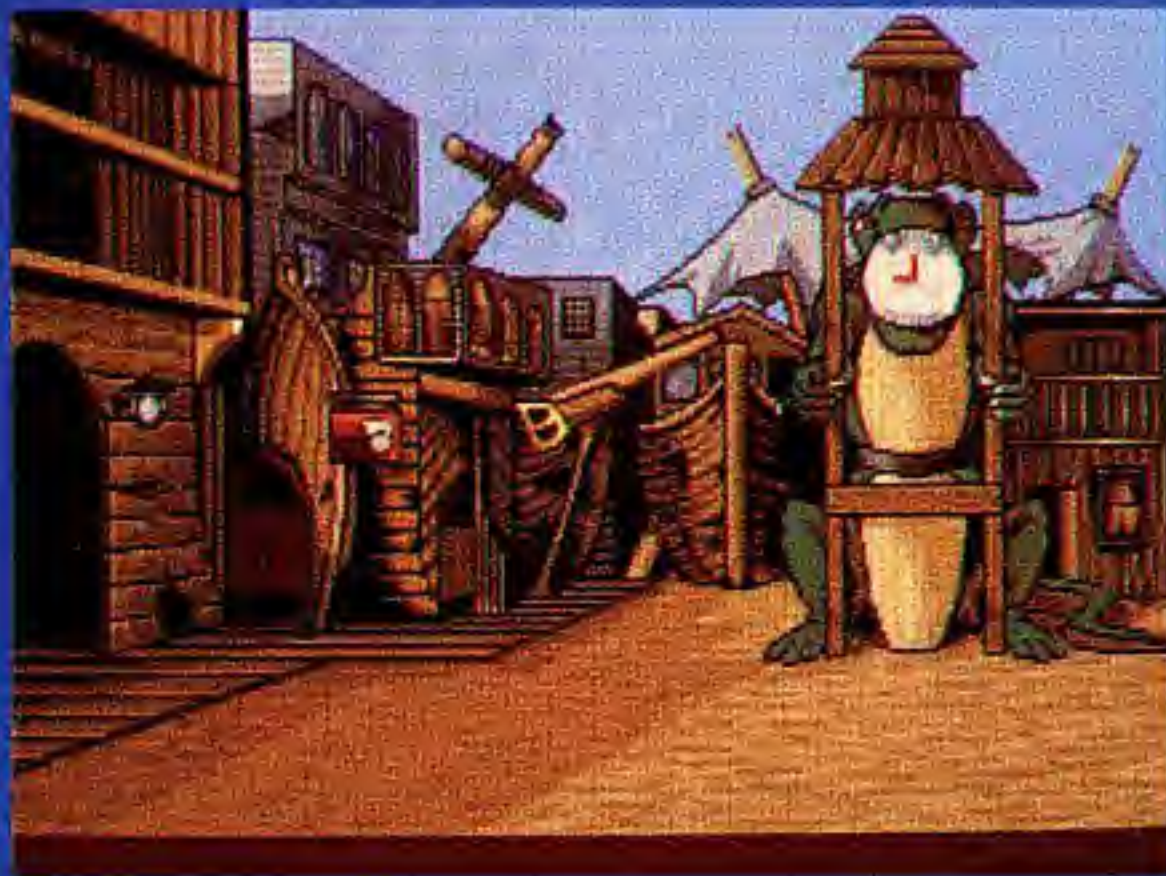
Das erfährt man entweder aus den ersten zehn Minuten des Films oder



dem Intro des dazu passenden Grafik-Adventures. Grafik-Adventure? Richtig gelesen, Hook präsentiert sich unübersehbar im Stil von „Monkey Island“, handelt ebenfalls von Piraten, hat ebenfalls eine bequeme Maussteuerung sowie superbe Sounduntermalung und sieht ebenfalls phänomenal aus – wenn es allein um Präsentations-Power geht, sollte sich Guybrush für seine nächsten Abenteuer schonmal warm anziehen! Ob das Programm allerdings auch in punkto Spielwitz



und Rätselnüsse mit dem großen Lucasfilm-Konkurrenten mithalten kann, wird wohl erst der Test in der nächsten Ausgabe zeigen. Vorläufig hat uns Ocean verpflichtet, nicht allzuviel zu verraten, aber eines können wir Euch jetzt schon sagen: Wer zu Beginn des Games keine passende Piraten-Kluft findet, hat bald ausgespielt – und wer nicht zumindest 1MB im Rechner hat, braucht gar nicht erst anzufangen... (L.Bunder)





# DUNGEONBLASTER

## THE SECRET OF SCHORSCH

Das ultimative Joker-Rollenspiel

Keiner hat darauf gewartet, jetzt ist es endlich da: Nach über zwei Jahren folgt nun ein weiteres topexklusives Joker-Rollenspiel – natürlich viel ausgereifter, komplexer, spannender und überhaupt rundum besser als das erste! Na, wenn das keine Überraschung ist...

Also ehrlich, wo sonst findet Ihr ein Heft, das man nicht nur lesen, sondern auch richtig spielen kann? Eben. Und um mitzumachen, braucht Ihr lediglich einen sechsseitigen Würfel und vielleicht noch einen Bleistift, so einfach ist das. Eben. Um aus unseren Redaktionsdungeons aber auch mit heiler Haut wieder herauszukommen, ist schon ein bißchen Grips vonnöten! Aber keine Sorge, allzugroße Gehirnverrenkungen werden Euch nicht abverlangt – Ihr sollt ja in erster Linie Euren Spaß haben. Alsdann, seid Ihr genügend forsch für Schorsch?

### Wie alles anfing

Wie im Joker-Comic der Januar-Ausgabe nachzulesen, war in einer schaurigen Winternacht der Schlitziophrene Schorsch aus der Haarer Anstalt für Geisteskrankte ausgebrochen und stattete uns einen Besuch ab. Damals meinte es das Schicksal noch gut mit uns, und der gemeingefährliche Killer landete bald wieder in seiner zentralbeheizten Zelle. Nicht ganz unbeteiligt an dessen Rückführung war der Joker (der Kerl kann nämlich schreien, das glaubt Ihr nicht!), weshalb Schorsch

ihm Rache geschworen hat. Und jetzt ist Schorsch ein weiterer seiner allabendlichen Ausbruchversuche gelungen...

Was sich gestern Nacht genau abspielte, wissen wir leider nicht, fest steht nur, daß ein lautes Poltern, gefolgt von Jokers Gezeter zu hören war – seither ist unser wichtigstes Redaktionsmitglied spurlos verschwunden! Michael schickte Brigitta zum Nachschauen, die fand auch prompt einen Zettel, den jemand an die Falltüre zum gefürchteten Dungeon unter unserer Hundehütte geheftet hatte. Darauf stand zu lesen: „Jetzt Jokä main, uah-har-

har! Ich schlitzten Jokä wenn nich bis Morgen 1 Million Lirä in Tiefenbach! UAH-HAR-HARHAR!!!“

Selbstmurmelnd ist Mike weder willens noch in der Lage, soviel Moos lockerzumachen (vom Transfer nach Tiefenbach ganz zu schweigen), und eine großangelegte Schorschjagd verbietet der unmittelbar bevorstehende Redaktionsschluß. Aber ein einzelnes Teammitglied wäre durchaus entbehrlich, was Dich ganz zwanglos vor folgende Frage stellt:

### Wer bin ich?



**Brigitta:** Keine schlechte Wahl, denn diese Frau hat ein sagenhaftes Glück – weshalb sie auch Magic Gitti heißt, obwohl sie gar nicht zaubern kann. Vielleicht solltest Du es also mit der Herausgeber-Gattin (20 Lebenspunkte) versuchen?



**Uschi:** Auch nicht übel! Unsere Bodybuilderin (20 Lebenspunkte) ist eine echte Walküre, mit ihrem Schwert, äh ihrer Stricknadel bewaffnet nimmt sie es praktisch mit jedem Schlitzer auf – möglicherweise könnte sie Schorsch die Leviten lesen?



**Pater Braun:** Ein erfinderischer Digital-Priester (20 Lebenspunkte), der stets an irgendwas herumbastelt – Manta, Computer, Mädels... Mit dem Dietrich stets in der Hand könnte es ihm ja vielleicht gelingen, unseren Joker zu befreien?



**Papa Joe:** Eigentlich ist unser Redaktions-Gruffie (15 Lebenspunkte) ja schon viel zu alt für solche Späße! Seine Knochen modern sachte vor sich hin, und die Birne wird auch langsam weich. Andererseits: Man sagt, er habe magische Kräfte...

**Brork:** Ihr glaubt, daß gegen rohe Gewalt nur rohe Gewalt hilft? Bitteschön, unser strammer Redaktionsbote (30 Lebenspunkte) mit der hammerharten Keule ist allerdings kaum in der Lage, knifflige Rätsel zu lösen. Dafür hält ihn keine Wand auf!



Ihr habt Euch entschieden? Ihr seid bereit, dem Schicksal in den Arm zu fallen? Dann solltet Ihr noch kurz in der Box nachsehen, auf welcher Seite welche Textabschnitte zu finden sind, und mit der Nummer (1) anfangen – der Joker braucht Euch!



### ABSCHNITTE

(1) - (12)  
(13) - (22)  
(23) - (35)  
(36) - (49)  
(50) - (60)

### SEITE

26  
42  
56  
86  
100

10 Wo finde ich was?





# „BLACK CRYPT“ – WILLKOMMEN ZUR MONSTER-PARTY IM DUNGEON-CLUB!

„Black Crypt“™ ist vollgestopft mit 25 verwegenen und listigen Monstern.

Sie heißen Euch herzlich willkommen: In 12 verzweigten Dungeons, verteilt auf 20 fesselnde, immer schwierigere Spielstufen.

Der Schlimmste von allen ist der dunkle Lord Estoroth.

Vor vielen Jahrhunderten verbannten vier Wächter mit gewaltigen übersinnlichen Kräften Estoroth aus dem Land. Die Wächter verschwanden spurlos und mit ihnen das gesamte Waffenarsenal.

Doch ist Estoroth zurückgekehrt und schwört schreckliche Rache an einem

wehrlosen Volk. Jetzt seid Ihr am Zug. Findet alle verlorenen und mystischen Gegenstände, die vielleicht noch die Macht der Wächter in sich tragen. Wenn Euch das gelingt, kann die Welt vom Bösen befreit werden.

„Black Crypt“, ein waghalsiges und aufregendes Dungeon-Spektakel mit detaillierter Grafik und immer neuen Überraschungen.

Die Meetings mit den Monstern sind nicht nur spannend, sondern auch äußerst realistisch. Und das in 64 Amiga-Farbgrafiken im „Extra-half-brite“-Stil.

Aber seid gewarnt: Die unheimliche Begegnung mit dem Bösen solltet Ihr am besten nur auf nüchternen Magen in Angriff nehmen. Viel Vergnügen!



Erhältlich für Amiga.

**ELECTRONIC ARTS®**

Verkaufsagenten: United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 05244-4080  
Profisoft GmbH, Heinrich - Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück Tel.: 0541-12 20 65  
Leisuresoft GmbH, Robert - Bosch - Straße 1, 4703 Bönning, Tel.: 02383-690  
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: 0211-67 62 01  
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241-15 20 51



Bisher ließ sich die abenteuerliche Welt Aventuriens ja nur mit Papier und Bleistift bewaffnet durchstreifen, dank der wackeren Recken von Attic linst das Schwarze Auge nun auch vom Amiga-Monitor. Und dank des wackeren Jokers erfahrt Ihr brandexklusiv, wie ihm die Konvertierungs-Kur bekommen ist!

# Der Amiga Joker meint:

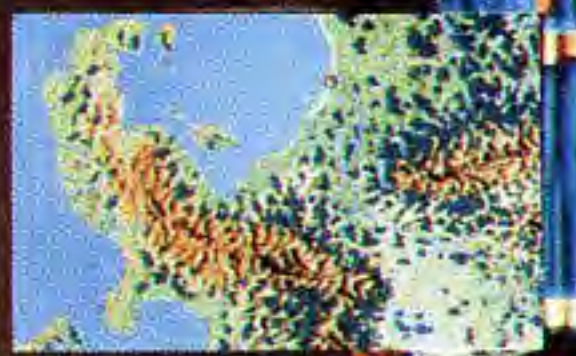
Das Schwarze Auge – ein Rollenspiel-Erlebnis wie noch keins zuvor!

Um Deutschlands beliebtestes Rollenspielsystem auf den Computer umzusetzen, hat Attic Software eng mit Fantasy Productions, den Designern der Originalvorlage, zusammengearbeitet – insgesamt wurde eine halbe Million Mark investiert. Ob sich der Aufwand gelohnt hat? Und wie, noch nie hielt sich ein Rollenspiel derart genau an seine Vorlage! Daher mag die Story auch dem einen oder anderen merkwürdig vertraut vorkommen: Allem Anschein nach sammeln sich die Orks nördlich der Stadt Thorwal, was sicher nichts Gutes zu bedeuten hat. Da keinerlei Chance besteht, jetzt noch schnell eine Armee aufzustellen, ruhen alle Hoffnungen auf dem sagenumwobenen Schwert „Grimring“; immerhin konnte dieser Säbel den Scheusalen schonmal das Fürchten lehren. Die „Schicksalsklinge“ hat nur einen Fehler – keiner weiß so genau, wo sie sich derzeit befindet! Da gibt es zwar einen alten Lageplan, doch verteilen sich dessen 12 Fetzen auf ebenso viele Leute. Was fehlt, ist ein Helden-Sextett, das

willens und fähig ist, das Mosaik durch Erfüllung der damit verbundenen Kleinquests zusammenzusetzen...

So eine Abenteuer-Truppe hält das Spiel fixfertig bereit, wer auf die Instant-Heroen zurückgreift, bringt sich allerdings um das Vergnügen einer ultrakomplexen Charaktererschaffung auf sage und schreibe elf Screens! Vom Krieger über Gaukler, Zwerge, Hexen und Druiden bis hin zu verschiedenen Elfen stehen insgesamt 12 Rassen bzw. Klassen zur Wahl. Alle haben sie so-

wohl positive wie auch negative Charaktereigenschaften und können über 50 verschiedene „Talente“ vorweisen oder zumindest erlernen. In der Praxis wirkt sich das so aus, daß man einem Krieger zur Not sicher das Fallenstellen und Fährtsuchen beibringen kann, aber bei exotischeren Beschäftigungen wie Tanzen oder Musizieren wird er schon nicht mehr so willig mitspielen. Wie auch immer, am Ende bleibt ein Gruppen-Platz frei, er ist für einen rechnergesteuerten Non-Player-Charakter bestimmt, den man während des Spiels aufnehmen kann. Sobald das Team endgültig steht, wird das bequem zu bedienende Inventory (im Stil von „Dungeon Master“) noch anlässlich eines Stadtrundgangs mit Waffen und Proviant gefüllt, dann kann das Abenteuer beginnen. Übrigens darf die Party jederzeit in beliebige Untergruppchen aufgeteilt werden, sollten also Lustmolche in Euren Reihen sein, könnt Ihr sie vor Antritt der Reise noch zu einem kleinen Bordellbesuch schicken – ja, selbst sowas gibt's hier! Die Schnitzeljagd nach dem schicksalsschwangeren Küchenmesser führt die Party kreuz und quer über eine Landkarte, bei besonderen Vorkommnissen werden hübsche Zwischengrafiken mit witzigen Texten eingeblendet. Die Helden könnten beispielsweise auf einen Höhleneingang, ein verlassenes Gebäude, einen toten Kollegen oder eine eingestürzte Brücke stoßen. Ganz egal, ob man dann eine Fährte verfolgen, irgendetwas reparieren oder sich mit einem Haufen Zombies, Piraten, Wölfe etc. rumschlagen muß – stets geht es hochkomplex und nach allen Regeln der DSA-Kunst zur Sache. So





werden die Kämpfe in Runden abgewickelt, die Recken dürfen einzeln befehligt und positioniert werden, wobei Bewegungspunkte und zahllose Nah- und Fernkampftechniken (Schwert, Bogen...) im Spiel sind. Wegen der besseren Übersicht prügelt man sich auf einem eigenen Kampfscreen mit isometrischer 3D-Grafik, aufgrund der eisen durchgehaltenen Regeltreue sind die Gefechte jedoch ziemlich zeitraubend. Der Lohn der Mühe sind dann viele schöne Erfahrungspunkte, Beförderungen sind hier allerdings nur bis Level vier möglich (die Papier-Module reichen diesbezüglich ja schon bis Stufe 25).

Apropos Regeltreue: Auch beim Digi-DSA kann nahezu jeder zaubern – aber ob auch jeder mit jedem der 82 verfügbaren Spells zurechtkommt?! Wahrscheinlicher ist, daß sich so mancher Jung-Hexer mit seiner bescheidenen Zahl an Magie-Punkten erstmal selbst verzaubert, weil ihm ein Helden-Kollege im Weg steht! Oder weil er sich vorher nicht genügend konzentriert hat. Oder weil Goldmachen halt eher was für Profis ist. Oder...

Ihr seht also, das Game ist nicht nur sehr umfangreich (allein 52 Städte!), sondern auch irre komplex. Möglicherweise gar zu komplex? Eben nicht, dank zwei unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade kommen auch Neulinge hier gut zurecht. Besonders, da für Bequemlichkeit in jeder Hinsicht gesorgt wurde: Eine jederzeit abbrechbare Quickfight-Option sorgt auf Wunsch für pflegeleichtes Kämpfen, in den Städten und mehrstöckigen Dungeons gibt's Automapping, Unterhaltungen werden im Multiple Choice-Verfahren geführt, und dazu kommt die bis jetzt vielleicht genialste Rollenspiel-Steuerung überhaupt. Man kann

# Das schwarze Auge: Die Schicksalsklinge



Das Schwarze Auge nämlich einerseits über automatisch mit der Situation wechselnde Icons (über 50) bedienen, andererseits genügt ein Druck auf die rechte Maustaste, und es erscheint ein Pop Up-Menü mit sämtlichen momentan verfügbaren Handlungsmöglichkeiten! Grafik und Sound (Musik & Waffengeklirr) befinden sich auf ähnlich hohem Niveau, wer „Spirit of Ad-

eine Entdeckung der Joker-Galerie beteiligt.

Kurz und sehr gut, die Computer-Premiere des Schwarzen Auges ist wirklich rundum gelungen, bessere Rollenspiele kennt man allenfalls von einem gewissen Lord British. Wenn die geplante Fortsetzung nur halb so gut wird, kann man schon zufrieden sein! (C. Borgmeier/od)



## Das Schwarze Auge

Grafik:	84%
Sound:	76%
Handhabung:	94%
Spielidee:	89%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	84%
Red. Urteil:	90%

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Attic

Genre: Abenteuer

Spezialität: 1MB erforderlich, vier Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation möglich.



venture“ kennt, hat davon auch schon eine ungefähre Vorstellung. Außer dem Kampfscreen und der Reisekarte wird alles im gewohnten Rolli-3D gezeigt, und zwar wirklich, wirklich wunderschön. Nebenbei – an der tollen Optik war mit Sascha Jungnickel sogar



# Pacific Islands

Einmal Yankee, immer Yankee

Wir schreiben das Jahr 1995, Ost und West liegen sich mal wieder (oder noch immer?) in den Haaren, weil unverbesserliche Kommunisten das Pazifik-Atoll Yama Yama besetzt haben. Gut, daß zufälligerweise gerade eine Wessi-Panzereinheit in der Nähe ist – nicht ganz so gut, daß Empire vom Konzept des Vorgängers kaum einen Millimeter abweicht. Es gilt also erneut, auf fünf Inseln gegnerische Panzer plattzumachen, Munitionslager abzufackeln und Kommunikationseinrichtungen zu zerstören. Auch tanktechnisch trifft man

Anderthalb Jahre hat Empire gebraucht, um die kriegsmüden Panzereinheiten aus „Team Yankee“ wieder auf Vordermann zu bringen. Im Nachfolger schlägt es die Grenadiere nun auf eine krisengeschüttelte Inselgruppe – was hat die Südsee an strategischen Herausforderungen zu bieten?

auf alte Bekannte wie den M1 Abrams oder den (ex-) sovjetischen T-62. Sicher, „Team Yankee“ war nicht übel, aber führt soviel Treue nicht automatisch zu einer besseren Data-Disk? Nun ja, es wurden natürlich auch allerlei Neuerungen untergebracht. So muß man sich jetzt vor Spielbeginn aus dem großen Fahrzeug- und Munitionsangebot eine eigene Kampfgruppe zusammenstellen, und für gewonnene Schlachten winken Prämien, mit denen die Waffenvorräte aufgefrischt und defekte Panzer repariert werden können. Hau-Draufs und Anti-Taktiker dürfen ihre Schießwut weiterhin ungebremsst ausleben, bei Pacific Islands ist praktisch jedes Objekt zerstörbar, und hinter so mancher Häuserruine taucht plötzlich der Feind auf. Hinterhältige Naturen können den Gegner nun aber auch in ein Minenfeld rollen lassen. Hardcore-Simulanten haben es sicher schon mit Schrecken bemerkt, auch Pacific Islands setzt voll auf Action. Der Vorteil dabei ist, daß die Bedie-

nung hier immer noch so kinderleicht von der Hand geht wie anno „Team Yankee“. Über den bewährten Vierfach-Splitscreen wechselt man mausgesteuert und blitzschnell zu allen Einheiten, wobei es völlig egal ist, wer gerade was in welchem Fenster unternimmt. Während Panzerzug zwei die Karte begutachtet, darf Nummer vier so bereits einen Hubschrauber atomisieren; dazu kann jedes Fenster auf Vollbild geschaltet werden. Echte Bereicherungen sind die nun „intelligenteren“ Gegner und schnelleren 3D-Routinen, sowie eine Zoom-Funktion mit sechsfacher Vergrößerung. Auch die Missionen sind im Vergleich zum Vorgänger etwas komplexer ausgefallen – nach einem variablen Schwierigkeitsgrad und einem Mission-Builder sucht der Panzerkapitän jedoch auch im Pazifik vergebens.

Solltet Ihr hingegen eine gut spielbare Action-Simulation in hübsch bunter Grafik und mit stimmiger Geräuschkulisse suchen, dann seid Ihr hier an der richtigen Adresse: Empires Panzer lassen sich auch ohne großes Handbuchstudium dirigieren, dennoch braucht man auf die gewohnten Feinheiten wie Nachteinsätze oder Verneblungstaktik nicht zu verzichten. Zudem ist eine deutsche Version bereits im Anrollen. (pb)

Der Kollege muß zu Fuß weitergehen.



Überblick ist alles!



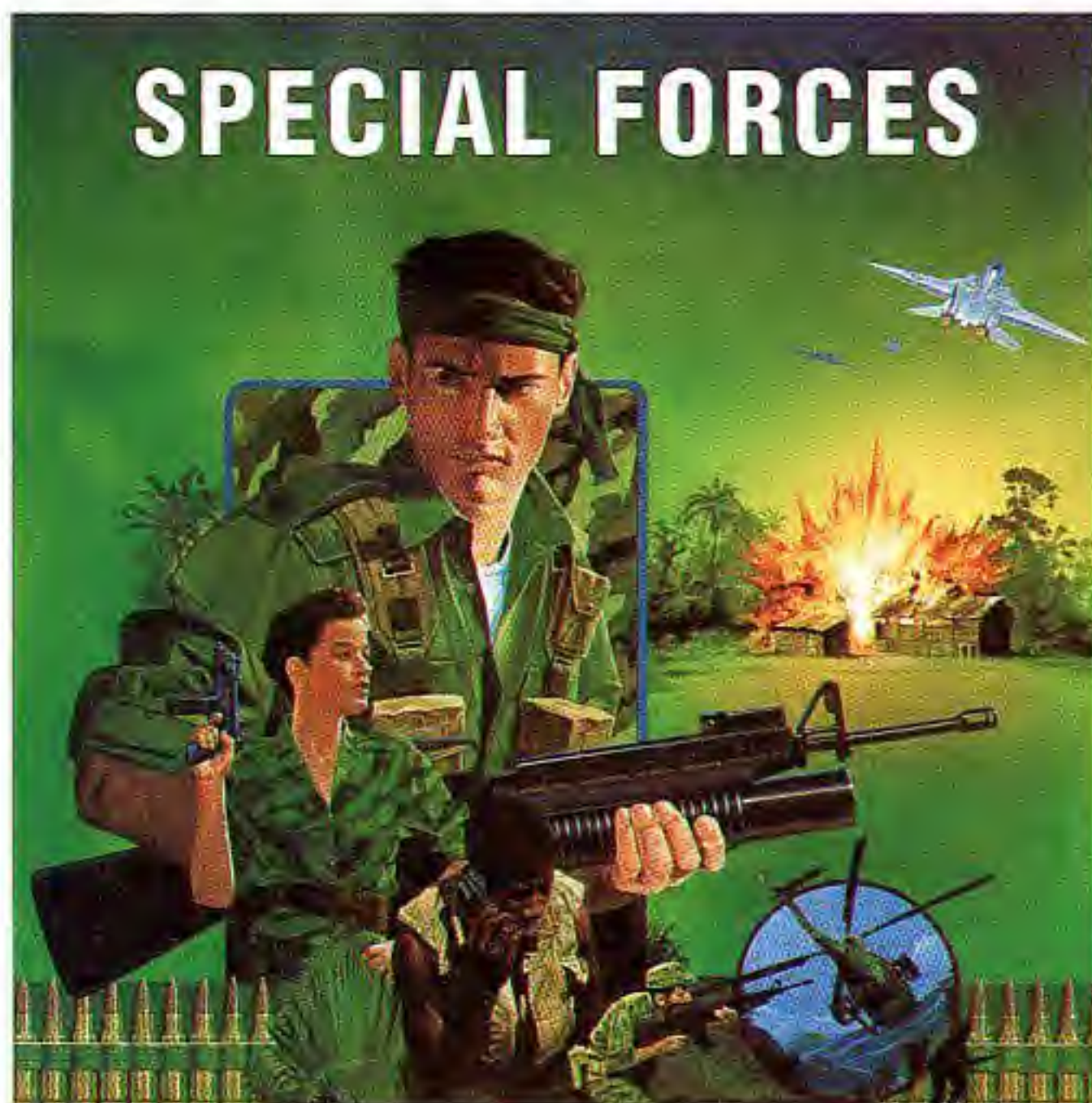
## Pacific Islands

Grafik:	79%
Sound:	70%
Handhabung:	87%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	70%
Für Anfänger	
Preis: ca. 94,- DM	
Hersteller: Empire	
Genre: Simulation	

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, unmögliche Handbuchabfrage, aber schönes Kartenmaterial anbei.



*Rüsten Sie Ihre beste  
Waffe...*



*Ihren Verstand!*

*Special Forces ist eine aktionsgeladene  
strategische Simulation von Super-  
Eingreiftruppen auf schwierigsten  
Missionen.*

**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

Special Forces, für IBM PC Kompatibles, von den Autoren von **Airborne Ranger**<sup>TM</sup>, MicroProse Ltd.  
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.  
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326



Mehr oder weniger erfolgreiche Lizenzumsetzungen von mehr oder weniger erfolgreichen Movies sind ja längst eine alltägliche Angelegenheit – was aber mag dabei herauskommen, wenn sich eine respektable Company wie Gremlin den schlechtesten Film aller Zeiten vornimmt?



Natürlich eins der komischsten Adventures aller Zeiten, was denn sonst? Die Vorlage gilt zurecht als Cineasten-Leckerbissen, von der Story über die Akteure bis hin zur Ausstattung war bei diesem Trash-Klassiker von 1959 wirklich *alles* herrlich daneben! Um zu verstehen, wie gut es Gremlin hier gelungen ist, das Feeling von Edward Woods Schauer-Streifen einzufangen, werden wir Euch ein paar tiefere Einblicke in sein Meisterwerk nicht ersparen können.

Die Geschichte dreht sich um eine wahrhaft bemitleidenswerte Alien-Invasion: Bereits achtmal haben die Außerirdischen vergeblich versucht, die Erde zu erobern, es wollte sie bislang aber einfach niemand zur

Kenntnis nehmen. Damit die Schmach nun endlich ein Ende hat, greift man zum furchterregenden Plan 9 – die Erweckung der Toten steht an! Die Frage ist nur, ob sich mit drei popeligen Pseudo-Zombies vom Landfriedhof wirklich die Welt aus den Angeln heben läßt? Nun, tatsächlich reichte es nichtmal, um das wenig verwöhnte Kinopublikum der 50er Jahre zu überzeugen, einzig die Weltenretter um den heldenhaften Piloten Jeff Trent sind mit Feuereifer bei der Sache...

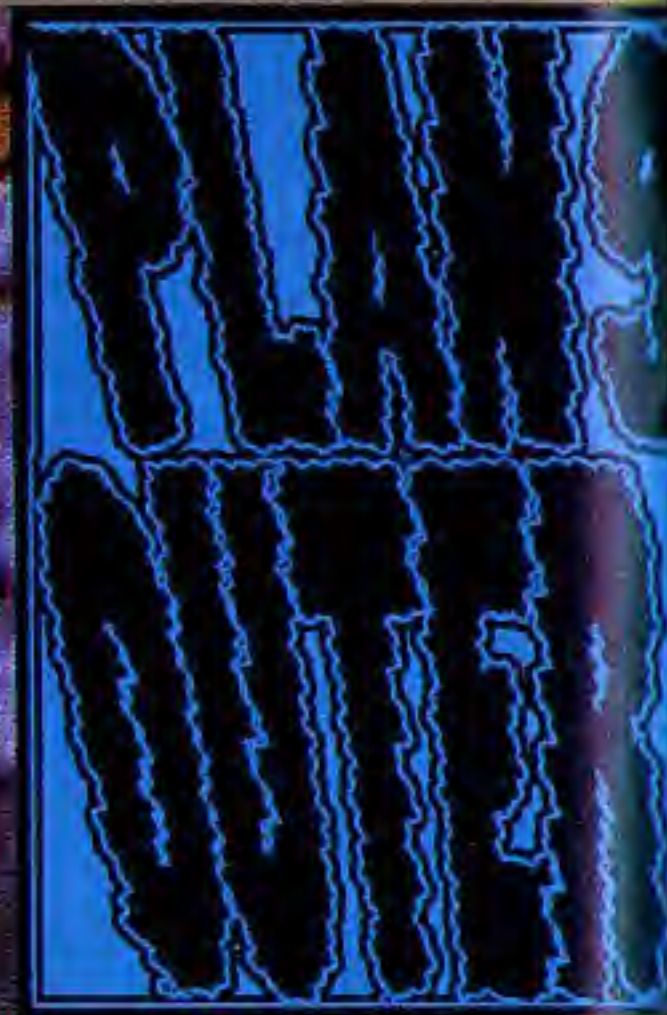
Gäbe es einen Oskar für das sparsamste Requisiten-Recycling, Plan 9 hätte gleich zwei davon verdient: Nahezu dieselbe (Null-) Möblierung verunziert das Alien-Schiff, Trents Flugzeug und Wohnung; am Friedhof hat es gerade

noch für wackelige Papp-Grabsteine gereicht. Wirkliche Berühmtheit erlangte das Machwerk aber, weil der als Dracula-Mime bekannte Hauptdarsteller Bela Lugosi während der Dreharbeiten unerwartet verstarb und daher über weite Teile des Streifens von einem anderen Schauspieler ersetzt wurde. Leider war der gute Mann zumindest einen Kopf größer als Bela, da half es natürlich wenig, daß er sich andauernd ein Cape vor's Gesicht hielt! All das (und noch viel mehr) ist deshalb so witzig, weil es die Crew ganz offensichtlich hiererst mit diesem Film gemeint hat – im Gegensatz zur versoffenen Version.

Unter den Händen von Gremlins Digi-Magier geriet die Geschichte zu einer einzigen Verhohnepiepelung voller schauriger Friedhöfe, „erpflockter“ Vampire und sonstiger Ausdrucksformen angelsächsischen Humors. Dabei geht es hier an sich um ganz andere Dinge: Der Streifen ist nämlich schon längst abgedreht, nur leider kamen dem Produzenten fünf der insgesamt sechs Filmrollen abhanden. Folglich werdet Ihr beauftragt, den Plunder gegen coole Kohle wieder herbeizuschaffen. Den Job sollte allerdings nur akzeptieren, wer wirklich bereit ist, sich scheckig zu lachen; bissige Bemerkungen werden hier nämlich gleich en gros serviert! Ein gutes Beispiel für die feinsinnige Ironie des Games wäre auch, daß in Anlehnung an die Schwächen der Zelluloid-Vorlage der ewig gleiche Fettwanst in den verschiedensten Rollen auftaucht – vom Filmproduzent über einen Barkeeper bis hin

#### Der Amiga Joker meint:

Plan 9 zündet ein gnadenloses Gagfeuerwerk – vielleicht das humorvollste Adventure überhaupt!







zum Gorilla des amerikanischen Präsidenten ist dieser Bursche allen Sätteln gewachsen. Vor lauter Grinsen über dieses Feuerwerk an Gags könnte man glatt vergessen, daß wir es letztlich doch mit einem „normalen“ Adventure zu tun haben, wo es natürlich auch allerlei Rätsel zu knacken gibt.

Ein nicht allzugroßes Fenster zeigt dem Bildschirm-Abenteurer zu diesem Zweck hübsche und manchmal wirklich super-realistisch animierte Bilder der Mitwirkenden bzw. Räume, welche dann bequem mit der Maus beklickt werden können. Zusammen mit dem eher schmalen und ebenfalls per Nage-tier zugänglichen Befehlsmenü hat man es so mit einer handlichen und absolut problemlos funktionierenden Steuerungsmethode zu tun. Ja, nicht einmal um eventuell übersehene Ausgänge braucht sich der Spieler zu sorgen, denn eine Windrose läßt stets alle verfügbaren Marschrichtungen aufleuchten. Und das sind insgesamt nicht wenige, denn das Programm ist ganz hübsch umfangreich. Anfänglich sind zwar nur die Büros der Filmcompany und ein Stück Straße samt zweier Kneipen zugänglich, im Zuge der



Nachforschungen stößt man jedoch auf neue Adressen, die immer weiter in die Stadt hineinführen und per Taxi angesteuert werden. Schließlich geht's sogar mit dem Düsenjet in die weite Welt hinaus – Rio, Australien oder Hong Kong sind weitere Stationen der fußnagelsträubenden Jagd nach den verschollenen Filmrollen.

Was Präsentation und Technik angeht, bliebe eigentlich nur noch das schick animierte Intro, die zweieinhalb Minuten digitalisierter Filmsequenzen während des Spiels und der Sound zu erwähnen. Tja, was soll man sagen: Selten hat ein dezenter Keuchhusten oder nervendes Rasseln von Telefonen echter geklungen. Zudem werden die Audio-Fans während der Arbeit mit einer nett lauschigen Hintergrundmusik versorgt, keine Kritik von dieser

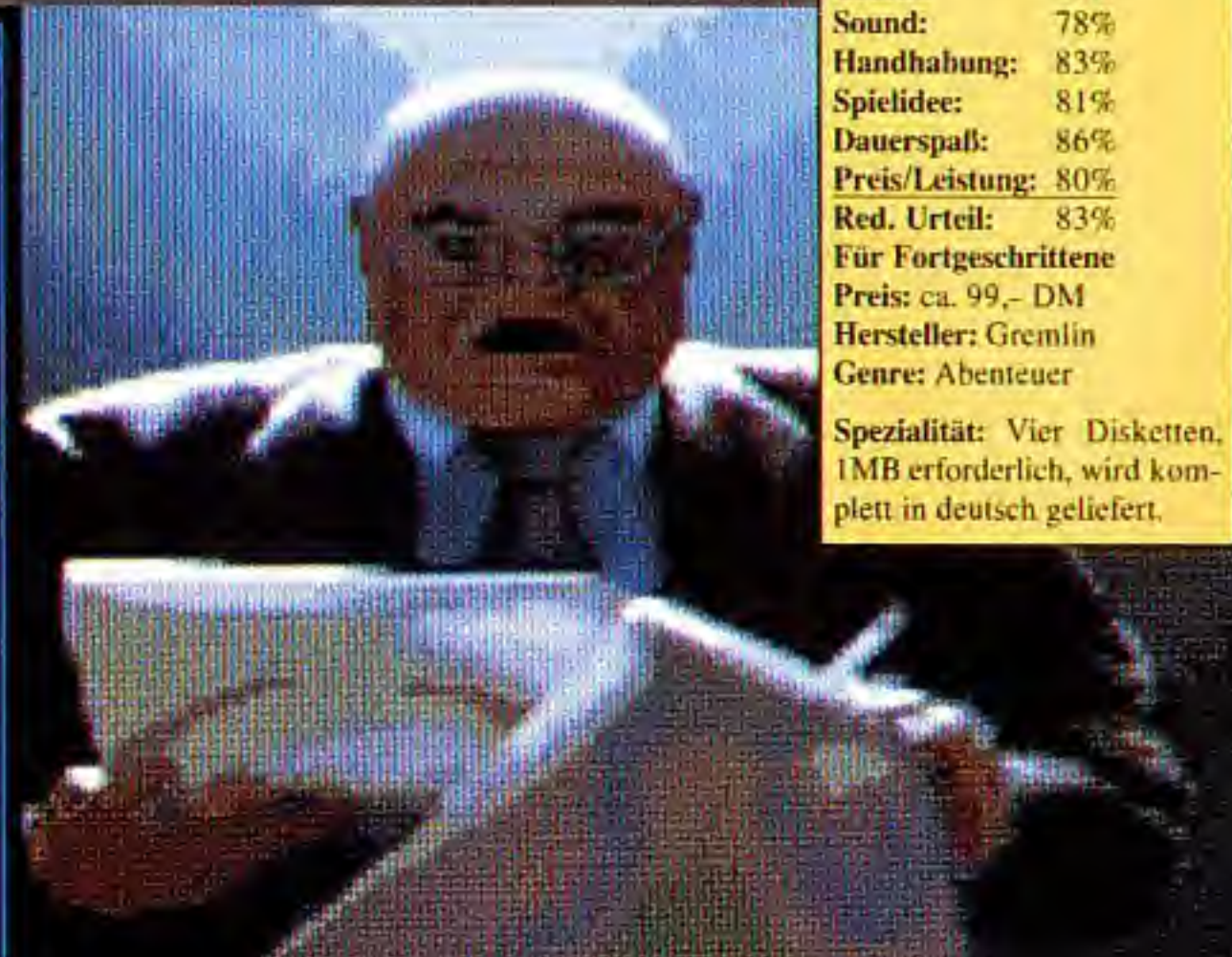
Seite also. Sicher, die Rätsel dieses Chaos-Adventures bieten wenig mehr als die genretypische Schnitzeljagd nach benötigten Gegenständen (Schlüssel, Kreditkarte, Adressen...), aber Stimmung und Humor sind einfach göttlich. Und falls das für Euch nicht Grund genug sein sollte: Der Packung liegt ein Video des Original-Films bei, sogar mit deutschen Untertiteln! (jn)



#### Plan 9 from Outer Space

Grafik:	81%
Sound:	78%
Handhabung:	83%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	83%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Gremlin	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Vier Disketten, 1MB erforderlich, wird komplett in deutsch geliefert.





Frühestens seit dem C 64-Klassiker „Paradroid“, spätestens aber seit seinem genialen „Rainbow Islands“ gilt Andrew Braybrook als Kultprogrammierer. Und der Mann weiß ganz genau, was er seinem Ruf schuldig ist!



Vergessen wir also Andrews längere Schaffenspause, und vergessen wir auch gleich die Vorgeschichte – schließlich hat in Fire and Ice nur mal wieder ein Bösewicht die Welt erobert und soll jetzt gemäßregelt werden. Eine Aufgabe, für die eigentlich nur einer in Frage kommt, nämlich... Turrican? Lächerlich! Sonic oder vielleicht Mario? Kindisch! Nein, Cool Coyote ist der Held des Tages!

Walrosse Ärger bereiten, im schottischen Hochland sind es dann vor allem Raubvögel und Insekten. Danach geht's ab ins Wasser, durch den Dschungel und in düstere Aztekenpyramiden. Der vorletzte Level ist sozusagen ein Remake von Braybrooks C 64-Oldy „Gribblys Day Out“, in Ägypten!

„Turrican“! Sprites und Hintergründe sind von Anfang bis Ende detailliert gezeichnet und witzig animiert, nur das multidirektionale Scrolling ruckelt ein wenig. Das fällt aber kaum ins Gewicht, wenn man die zahl- und abwechslungsreichen Musikstücke und vor allem die hochklassige Steuerung bedenkt. Ja, selbst Sticks mit zwei Feuerknöpfen (z.B. das Sega-Joypad) werden bedient, und wer auf die tolle Musikbegleitung verzichtet, bekommt dafür ein paar Soundeffekte extra. Keine Frage, Fire and Ice ist ein Traum von einem Plattformspiel! Wir können es kaum erwarten, bis uns Andrew seine Ballerkünste an „Uridium II“ demonstriert – eine Neuauflage des 64er-Hammers hat er nämlich gerade in Arbeit... (rl)

**Der Amiga Joker meint:**  
Fire and Ice ist Plattform-Spaß pur!



Im Hochsprung und im Sprint nimmt es der niedliche Held locker mit jedem Konsolen-Kollegen auf, und Ballern gehört sowieso zu seinen Stärken: Wo der coole Köter seine Eiskügelchen hinschießt, frieren die Gegner (für kurze Zeit) fest und zerbröseln dann beim Drüberlaufen zu Eispartikeln! Manchmal kommt dabei ein Teil eines Schlüssels zum Vorschein, der komplettiert das Tor zum nächsten Level öffnet. Unter Zeitdruck (angezeigt durch Tag/Nachtverlauf) gilt es nun, sieben Plattform-Welten zu durchqueren – unterteilt in je fünf Stages, im Practice-Modus sind die ersten vier Welten direkt anwählbar. Gestartet wird in der Arktis, wo Eskimos, Pinguine und

ten schließlich wartet der finale Bösewicht.

Zwischengegner, Bonusgelder und Extrawaffen gehören mittlerweile ja zum Plattformstandard, aber eine Art „R-Type“-Satellit, der aussieht wie Coyote-Junior? Tatsächlich hat Fire and Ice neben praktisch allen gängigen Features wie etwa einer Level-Übersichtskarte auch viele, viele Ideen zu bieten, die selbst in den Highlights des Genres nur vereinzelt zu finden sind: Eisbrücken schmelzen plötzlich dahin, Muscheln steigern ganz unverhofft die Sprungkraft, und Treppen wachsen nach Beschuß aus einer Wand heraus – ein solches Feuerwerk an Gags kannte man bisher nur von „Gods“ oder „Tur-



#### Fire and Ice

Grafik:	86%
Sound:	78%
Handhabung:	82%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	86%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Renegade/Graftgold

Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, mit 1MB-Chipram (z.B. A500 Plus) gibt's etwas schnellere Grafik. Die Highscores werden gespeichert.





# SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND  
kann man die neuesten  
Computerspiele  
(Original mit  
Anleitung) einfach  
mieten\*.



Deshalb zu Hause  
testen und dann neu  
und originalverpackt  
bei SOFT & SOUND  
kaufen.  
...Oder einfach zurückgeben.

## WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für IBM · AMIGA · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIE · SEGA KONSOLEN sowie PC-Soundkarten

Amiga 500 Speichererweiterung auf 1 MB (16 RAM)	
Sonderposten! Begrenzte Stückzahl	49,-
Amiga 500 Speichererw. auf 2,5 MB weiterhin	222,-
Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM	179,-
Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff jetzt	279,-
Adlib-compatible-Soundkarte nur	129,-



### GET THE POWER!

"BI-TURBOSYSTEM"  
für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co-Prozessor Option
- neuste Gate-Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit  
Co-Prozessor

nur 399,- DM

## Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067  
O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage  
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Tel.: 0037/3725/33699  
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633  
W-2300 Kiel, Sternstr. 18 (am Winkelplatz), Tel.: 0431/970046  
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,  
W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.: 05141/214411  
W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231  
O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage  
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187  
W-4040 Neuss, Harntorstr. 20, Telefon auf Anfrage  
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556  
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084  
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973  
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel.: 02871/184123  
W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629  
W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/380370  
W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage  
W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/278515  
W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219  
W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809  
W-4630 Bochum, Herber Str. 383, Tel.: 0234/531018  
W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643  
W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033

W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806  
W-5000 Köln 41, Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499  
W-5400 Koblenz, Marktbildchen Weg 24, Tel.: 0261/31848  
W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0661/40532  
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118  
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753  
W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel.: 02331/26794  
W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813  
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900  
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180  
W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage  
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237666  
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771  
W-6650 Homburg, Karsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142  
W-6733 Hassloch, Länggasse 52, Tel.: 06324/2092  
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203  
O-7033 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 0037/41/4787781  
W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360  
W-8000 München, Ringseistr. 8, Tel.: 089/531764  
W-8500 Nürnberg, Finkelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744  
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993  
W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762  
O-9102 Limbach-Oberfrohna, Quer Str. 15, Telefon auf Anfrage  
L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel.: 00/818/990

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

\*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!



Warum trägt Richy seine Winterreifen an den Füßen? Warum ist Oskar auf ein Ost-Car umgestiegen? Warum hat Peter seine Festplatte tiefergelegt? Interessiert Euch alles nicht? Ignoranten! Aber bitte, dann beantworten wir halt auch heute wieder nur Eure Briefe...



## Let's go Guru

1. In der Märzangabe fragte Henrik Mathein, wer oder was dieser Guru ist, der von Zeit zu Zeit auftaucht. Über dieses Problem seid Ihr eiskalt hinweggegangen, obwohl es auch mich brennend interessiert. Handelt es sich, wie ich vermute, um den schlichten Hinweis, daß die Freundin gerade abgestürzt ist? Wenn ja, ist das eine ziemlich blöde Methode...

2. Was hat es eigentlich damit auf sich, daß überall Speichererweiterungen auf 2 MB und mehr angeboten werden? In meiner Betriebsanleitung steht noch was von „maximal 1 MB“.

3. Wie kommt es zustande, daß ein und dasselbe Spiel in verschiedenen Zeitschriften ganz unterschiedliche Wertungen aufweist? Beruhen also die Tests auf subjektiver Meinung statt auf objektiver Beobachtung?

4. Was haben sich die Nasenbären von Accolade eigentlich dabei gedacht, „Elvira II“ nur für Festplattenbesitzer herauszubringen? Ich kaufe mir doch nicht für ein paar Spiele 'ne Harddisk, die fast genauso teuer wie der ganze Computer ist!

beschwert sich Alexander Pau aus München.

1) Wir sind über den Guru hinweggegangen? So geht's ja wirklich nicht! Also, prinzipiell handelt es sich bei den „Guru Meditationen“ tatsächlich nur um schlichte Fehlermeldungen — daß sie am Amiga so merkwürdig heißen, verdanken wir dem etwas abstrakten Humor seiner Väter.

2) Ja, ursprünglich konnte der Amiga 500 (den meinst Du ja wohl) intern nur um 512K erweitert werden. Zwischenzeitlich haben findige Entwickler aber Mittel und Wege entdeckt, bis zu insgesamt etwa 2,8 MB locker zu machen.

3) Das ist einfach: Während die Konkurrenz immer ganz fürchtbar subjektiv bewertet, bewerten wir stets völlig objektiv!

4) Die Nasenbären sind am Vormarsch, in Zukunft werden wohl immer mehr aufwendige Spiele erscheinen, die nach einer Festplatte schreien. Tja, sparen macht froh...

## Inkompetent?

Ich bin der Ansicht, daß Ihr keine Hardware-Artikel mehr schreiben, sondern dies den Fachzeitschriften überlassen solltet. Die haben erstens mehr Ahnung davon, und zweitens schadet sowas nur Eurem an-

sonsten guten Blatt. So meintet Ihr z.B. im Festplatten-Special, daß die 2000er-Harddisks grundsätzlich schneller sind als vergleichbare Festplatten für den A500. Das stimmt jedoch nicht ganz! Wenn die 500er-HDs langsamer sind, dann nur deshalb, weil sie nicht mit so hohen Zugriffszeiten arbeiten. weiß Kai Radewald aus Hannover.

*Papa Joe fährt einen Corsa, und er hält Brigittas Behauptung, daß diese Karre grundsätzlich langsamer sei als der flotte Labiner-BMW, ebenfalls für völlig falsch. Stattdessen sei das Wägelchen, sagt Joe, nur deshalb langsamer, weil es nicht mit einem derart hochgezüchteten Motor arbeitet. Und was sagt Michael? Er sagt, die beiden Autos wären eben NICHT VERGLEICHBAR — schon wegen des Preisunterschiedes. Haben wir uns verstanden?*

## Out-Zeit

Was geht nur in den Schädeln der Leute vor, die ständig den Amiga totstülzen? Da wird dieser Rechner als Schnee von gestern hingestellt, nur weil „Monkey Island II“, „Indy IV“ oder „Wing Commander“ zuerst am PC erscheinen. Na und? Während die PC'ler jetzt erst anfangen, professionelle Bundesliga-Manager zu werden, habe ich schon etliche Pokale und Meisterschaften gewonnen! Oder wie geil kommt es doch, Morgul und Maschine turricanmäßig das Licht auszublenden, von „Apidya“ ganz zu schweigen...

Tatsächlich erscheinen Monat für Monat neue Überhämmer am Amiga. Und wer mag, kann schließlich seine Freundin bis ins Unendliche aufrüsten! Klar, das kostet eine Menge, aber ist PC-Tuning etwa billiger? An der Stelle muß ich Euch übrigens gleich mal für die Festplatten- und Turbokarten-Specials loben.

Und dann die Typen, die Euch ständig wegen des PC-Jokers niedermachen! Schön, anfangs hatte ich auch befürchtet, daß der AJ nun an Qualität verliert, weil Ihr ja zwei Magazine auf einmal machen müßt. Aber das Gegenteil traf ein — der AJ wurde sogar noch besser. Da will ich mich doch gleich der neuen Outing-Welle anschließen: Ja, ich als überzeugter Amiga-User lese den PC Joker!

läßt uns Olli Flegel aus Hamburg wissen.

*Da wollen wir uns doch gleich anschließen und eine Runde mit-outen: Ja, wir sind voll und ganz Deiner Meinung! Der Amiga lebt (siehe A500) und kann prima aufgerüstet werden, unsere Specials verdienen Lob (was stinkt hier so?), und der Amiga Joker wird immer besser (bäh, jetzt stinkt's aber richtig). Und ganz im Vertrauen — auch wir sind überzeugte Amiga-User und lesen den PC Joker...*

## Traum-Terror

Wußtet Ihr schon, daß die PCs keineswegs die Hauptgefahr für den Amiga sind? Laut Commodore sind nämlich letztes Jahr mehr 64er als Amigas verkauft worden! Hilfe, ich träume schon nachts vom C 64. Welcher Compi ist denn nun besser? Oder sollte der Brotkasten gar auch den IBMs und Macs gefährlich werden können?

Ach, und noch eine Bemerkung zur Behauptung, daß der Amiga bald vom 686er PC mit 75 MHz verdrängt wird: Bis es soweit ist, gibt's schon den 5000 TX mit 75,2 MHz, fünf Blättern und einer Auflösung von 20.000 x 15.000 Punkten bei 16 Mio. gleichzeitig darstellbaren Farben und 64-Kanal-Sound. In diesem Sinne...

...wünscht uns Stefan Müller aus Kaiserslautern alles Gute.

*Es gibt schlimmere Alpträume*



als den vom 64er, beispielsweise diesen: Brork möchte ab sofort Mac genannt werden und wirft ständig mit Äpfeln nach Joker, der sich in einem Brorkasten mit der Aufschrift 5000 XT versteckt hält. Plötzlich hat Michael alle 64 Kanäle voll, es gibt eine grelle Explosion in 16 Millionen Farben, und die gesamte Redaktion löst sich in 15- bis 20.000 Punkte auf — hrrrr!

## DOSEN-Hengste im Büro?

Ich habe mir vor ein paar Tagen den PC Joker gekauft, weil ich mal sehen wollte, welche Spiele in nächster Zeit für den Amiga erscheinen. Pustekuchen: Zwischen vielen, vielen alten Bekannten fand ich nur drei oder vier Games, auf die es sich zu warten lohnt. Da soll noch einer sagen, daß der Amiga stirbt! Eher glaube ich schon, daß die MS-Dosen wieder zu Bürohengsten werden, denn PC-Spiele sind meist wesentlich teurer und oft auch in der Handhabung unpraktischer. Davon abgesehen habe ich noch ein paar Fragen:

1. Wieso habt Ihr uns den netten Knuddelgeist Ghost und den PC'lern unseren lebenswerten Herrn Brork vorenthalten?
  2. Löst der Ghost-Comic Rockus ab?
  3. Warum habt Ihr in den AB-Bewertungskästchen nicht auch genrespezifische Kriterien (z.B. Realismus bei Simulationen)?
  4. Warum gibt es im PC Joker keine Bewertungsköpfe?
  5. Könnt Ihr mir Brorks Hypnotiseur vorbeischieken? In der letzten Mathearbeit habe ich nämlich ein paar Fehler gemacht, vielleicht könnte der Bursche sich mal den Mathelehrer vornehmen?
- hofft Stefan Netz aus Wachten-donk.

*Daß PCs nicht ganz so handlich sind wie „Freundinnen“ ist unbestritten, daß sie zu reinen Bürosklaven (zurück-) mutieren könnten, halten wir aber doch für ebenso unwahrscheinlich wie das Ableben des Amigas.*

Die Fragen eins bis vier können in einem Aufwasch beantwortet werden: Amiga Joker und PC Joker mögen viele Ähnlichkeiten haben, sind jedoch letztlich zwei unterschiedliche Magazine — das sollen sie auch bleiben, weshalb der Rockus-Nachfolger bestimmt nicht Ghost heißen wird (mehr wollen wir noch nicht verraten). Zur Frage fünf... wie war die noch gleich? Dunnerweise hat der Hypnotiseur gerade wieder geschnippt, sorry.

## Elche für Tiefenbach

Wie kann eigentlich eine 512KB-Erweiterung nur 59,- DM kosten? Vor einem Jahr habe ich mir eine für 225,- DM gekauft — dafür bekäme ich heute 1,5 MB! Ich glaube, der Typ hat mich reingelegt!!! Und wieso ist eine PC-Festplatte wesentlich billiger als eine für den Amiga?

Zum PC Joker möchte ich nur sagen, daß ich anfänglich sehr skeptisch war, doch als ich ihn gelesen hatte, fand ich ihn gar nicht sooo schlecht, eher im Gegenteil. Na schön, sollen die armen PC'ler halt auch ihr eigenes Magazin haben, schon damit sie uns Amigianern nicht immer den Amiga Joker wegkaufen.

An der Mailbox gefällt mir übrigens am besten, daß sich die Tiefenbach-Story bis heute gehalten hat. Fast in jeder Ausgabe war der Ort mit irgendeinem Leserbrief vertreten. Weiter so! Tiefenbach, wir stehen zu Dir! Es kommt der Tag, an dem eine Amiga-Messe dort stattfinden wird!

tröstet ein Vertreter der Elch-Crew aus Roth.

*Hey, Elch-Crew — seid Ihr etwa die Jungs, die immer den Schlitten des Weihnachtsankels von Kamin zu Kamin ziehen? Oder ist das die Ren-Gang, und Ihr seid mehr für Möbelreklame zuständig? Egal, jedenfalls hat man Dich ordentlich gelöffelt! Ist uns aber auch passiert: Stell Dir vor, für unseren 64er samt Floppy haben wir Anfang der 80er-Jahre noch über 1200 Märker berappt! Wahrscheinlich kaufen wir in der selben Apo-*

Der französische Meisterdetektiv Jerome Lange kehrt zurück!

Seine Aufgabe ist es, einen Mordfall im „Sukija“ (jap. Teehaus) zu klären. Was verbergen die hohen Mauern des alten Zen-Klosters? Meditation und Lebensweisheit oder aber Bestechung, Intrigen und Machtinteresse?

## SUKIJA

von LANKHOR ist der Nachfolger von MAUPITI ISLAND und LANDSITZ VON MORTVILLE.

Eine viereckige Ebene,  
Zwei Wagen, die mit wahnwitziger  
Geschwindigkeit darüber hinwegrasen.  
Mauern, die sich Ihnen in den Weg stellen  
und Ihrer Fahrt ein jähes Ende bereiten können.

Jeder, der diese Worte hört,  
denkt an TRON. Wir auch. Denn  
nun bringt STARBYTE frisch aus  
deutschen Landen eine Umsetzung dieses  
Themas auf den Bildschirm, die der  
Originalidee um Längen voraus ist!  
Bis zu zwei Spieler treten gleichzeitig  
gegeneinander an, im Wettkampfmodus  
vier Personen. Sie haben die Möglichkeit,  
Mauern bis zu dreimal zu überspringen.

REBEL RACER heißt das Werk -  
Anschnallen heißt das Motto.

# BOMICO

## IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr



# BACHEM

## SOFTWARE v o m FEINSTEN

Titel	AMI	Titel	AMI
4 Wheel Drive dt. Anl.	69,90	MAX Compilation dt. Anl.	69,90
Advantage Tennis dt. Anl.	74,90	Microprose Golf dt. Anl.	82,90
Airbus 320 dt.	95,90	Might & Magic 3	69,90*
Air Land Sea dt. Anl.	79,90	Panzer Battles	57,90
Air Support	56,90*	Paperboy 2 dt. Anl.	59,90
Alien Breed dt. Anl.	59,90	PGA Tour Golf Plus dt. Anl.	69,90
Award Winners	59,90	Pinball Dreams	59,90
Battle Isle	69,90	Pool of Darkness	75,90*
Birds of Prey dt.	79,90	Populous 2 dt. Anl.	65,90
Blues Brothers dt. Anl.	65,90	Populous World Editor dt. Anl.	39,90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69,90	PowerUp dt. Anl.	69,90
Castles dt.	69,90*	Quest & Glory	69,90
Celtic Legends	72,90	Realms dt. Anl.	69,90
Champions	48,90	Robocop 3 dt. Anl.	59,90
Clic Clac dt. Anl.	65,90	Romance of 3 Kingdoms 2	95,90
Covert Action dt. Anl.	69,90	Rubicon	57,90
Deathbringer dt. Anl.	69,90	Simpsons dt. Anl.	59,90
Die Kathedrale kompl. dt.	82,90	Silent Service 2 dt.	76,90
Double Dragon 3	69,90	Soccer Stars	65,90
Elvira dt. Anl.	65,90	Space Ace 2	69,90
Elvira 2 dt.	89,90	Space Crusade	56,90
Exodus 3010 dt. Anl.	69,90	Space Gun dt. Anl.	57,90
F15 Strike Eagle II dt.	76,90	Space Shuttle dt. Anl.	99,90
Formula 1 Grand Prix	75,90	Space Quest 4	86,90*
Gauntlet 3 dt. Anl.	59,90	Special Forces dt. Anl. 1MB	75,90*
Golden Eagle	57,90	Strike Fleet dt. Anl.	64,90
Harlequin	57,90	Super Heroes Compilation	69,90
Harpoon Incl. Battleset #2	84,90	To hot to handle	65,90
Heart of Dragon	57,90	Ultima 6	69,90
John Madden Football dt. Anl.*	59,90	Vengeance of Excalibur	69,90
Kings Quest 5 dt. Anl.	85,90	VOLFIELD dt. Anl.	69,90
Knight's of the Sky dt.	79,90	WWF Wrestling dt. Anl.	62,90
Leisure Suit Larry 5	82,90	Wayne Gretzky Hockey 2	59,90
Legend	69,90*	Wing Commander	75,90*
Lord of the Rings dt.	69,90*		
Lotus Turbo Challenge 2 dt. Anl.	59,90		
Magnetic Scroll Compilation	74,90		

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11  
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland, Ausland nur Vorkasse.  
Für UPS-Versand Preise erfragen. \* Ankündigung. \*\* Solange der Vorrat reicht. Irrtum  
vorbehalten. NUR VERSAND, KEINE ABHOLUNG!

VECTOR

## VAMIGA DELTA-SOFT VAMIGA

JEDE DISK NUR 1.50 DM

WIR FRIEREN ALLE PD-SERIEN AUF LAGER! 24 STD. BESTELLANNAHME

COULD

DIE PREISE EIN!!!

3 KATALOGDISKS 6,-DM  
3,5" INFODISKETTE 3,-DM  
KATALOGDISKS + "DAS ERBE" 10,-DM

TEL: (0224) 314511

### PROFESSIONELLE SOFTWARE - TOPGAMES FÜR AMIGA

Hausaltbuch	89,-DM	Virus-Killer	45,-DM	Chemie	45,-DM
Fibudex+	55,-DM	Steuer 91	55,-DM	Bundesliga	19,-DM
Fahrschule	45,-DM	Nostradamus	85,-DM	Faktura	139,-DM
Lohn	139,-DM	CJ-Manager	35,-DM	Briefkopf	35,-DM
Master Kitz	45,-DM	IBM MAN DEMO	60,-DM	Quiz	25,-DM
Bar Games	39,-DM	The Cycles	39,-DM	Dark Century	39,-DM
Flight Command	49,-DM	Moanwalker	49,-DM	Ninja Spirit	49,-DM
Football Manager	29,-DM	Pipemania	39,-DM	Roulette Royal	45,-DM
Ultimate Golf	39,-DM	Super Cars	35,-DM	Shuttle	129,-DM
Silent Service II	99,-DM	Red Baron	109,-DM	Leisure Suit Larry V	109,-DM
Fate-Gates of Dawn	89,-DM	Thunderhawk	89,-DM	Monkey Island I	89,-DM
Eye of the Beholder	89,-DM	Gunship 2000	109,-DM	Kings Quest V	129,-DM
Bundesliga Prof.	89,-DM	Monkey Isl. II	95,-DM	Airbus	129,-DM
Birds of Prey	89,-DM	Great Courts 2	89,-DM	Mad TV	95,-DM

### VOKABELTRAINER incl. ca. 5000 Vokabeln, mit deutscher Anleitung

Englisch (2Disketten)	29,-DM	Französisch	29,-DM
Latein	29,-DM	Spanisch	29,-DM
Italienisch	29,-DM	2 Sprachen nach Wahl nur	49,-DM

### ANWENDERSOFTWARE - COMPUTERZUBEHÖR - HARDWARE

POWERPACKER V3.0A	29,-DM	3,5" EXT. AMIGA-DISKLAUFWERK	149,-DM
VECTOR 512KB RAM BOARD	69,-DM	OKTALYZER	95,-DM
PC-HANDLER	65,-DM	PUBLISHER PLUS	239,-DM
VECTOR MIDI INTERFACE	139,-DM	VECTOR-OPTO-MAUS (valloptisch)	149,-DM
VECTOR INFRAROT MAUS	148,-DM	VECTOR LABEL-STAR	29,-DM
VECTOR FILECARD 52MB	929,-DM	VECTOR 52MB QUANTUM FESTPLATTE	548,-DM
X-COPY PROF. 5.2	89,-DM	VECTOR SOUND DIGITIZER	248,-DM
HANDYSCANNER TYP 10	599,-DM	DIGI SMOOTH GRAFIKTABLETT	749,-DM

VERSANDKOSTEN: Vorkasse (Scheck/Überweisung/Bar) +5,-DM / Nachnahme +9,-DM

DELTA-SOFT F.KRÜGER MITTELSTR. 110A 5205 ST. AUGUSTIN 3

## MAILBO

theke ein — Du holst Dir  
Deine Rechner wohl auch  
aus Tiefenbach?

Übrigens: Könnte sein, daß  
PC-Harddisks deshalb billiger  
sind, weil davon (bisher) in-  
gleich höhere Stückzahlen ver-  
kauft werden als von Amiga-  
Festplatten...

### Konsole mio?

Zur Zeit scheint sich ja eine  
Meinungsverschiedenheit zwi-  
schen PC- und Amiga-Usern  
anzubahnen. Hoffentlich artet  
das nicht aus, schließlich sind  
beide Systeme sehr gut: Die  
"Freundin" für Actiongames,  
die Kompatiblen für Adven-  
tures und Rollenspiele.  
Aber daneben gibt es ja auch  
noch die Konsolen. Warum  
bringt Ihr nicht mal einen Ver-  
gleich Konsolen/Computer?  
Oder wie wäre es mit einer  
Konsolen-Ecke anstelle des  
Coin Op? Oder am besten: Was  
haltet Ihr von einem Konsolen  
Joker?

lechzt Dennis Mendel, der  
Konsolist aus Rodalben.

Vergleichende Berichte über  
diverse Konsolen haben wir ja  
schon des öfteren im Joker ge-  
bracht, im nächsten Sonderheft  
werden die Teile erstmals auch  
mitberücksichtigt. Aber ein ei-  
gener Joker im Japan-Look?  
Na, warum eigentlich nicht?

### Alles, was schlecht ist?

In letzter Zeit muß Euer Joker ja  
recht viel kotzen, und langweilig  
ist ihm auch ziemlich oft. Sind die  
neuen Spiele denn wirklich alle  
so verdorben und vitaminarm?  
Allein in der Ausgabe 3/92 fin-  
det man 22 Tests unter 70%, da-  
gegen nur zwölf, die darüber lie-  
gen! Vielleicht sollten sich die  
Hersteller Eure Berichte mal  
größtenteils in die Büros hängen?  
Nun noch eine Frage zu den  
Abo-Demos: Habt ihr noch mehr  
davon, eventuell gar eine ver-  
sandfertige Liste? Wenn nicht,  
beschwatzt das doch mal mit den  
Firmen, denn dann gäbe es mit Si-  
cherheit mehr Käufer, und die  
Cracker könnten bald betteln ge-  
hen!

schlägt Gottfried Becker aus

Gießen vor.

Daß der Joker in  
letzter Zeit so wenig

zu lachen hat, beweist doch nur,  
wie streng und unbarmherzig  
und knallhart und gerecht wir te-  
sten, oder? Gut, vielleicht beweist  
es auch, daß das Sommerloch die-  
ses Jahr etwas früher dran ist...  
Was die Demos betrifft: Sorry,  
aber es ist schon schwierig ge-  
nug, den Herstellern immer  
genügend für die Abonnenten  
aus dem Kreuz zu leiern.

### Nur zur Verrechnung...

Wenn sich jemand den AJ kauft,  
dann sollte man davon ausgehen,  
daß ihn die Tests für Amiga-  
Spiele interessieren. Ich habe al-  
so mal die entsprechenden Sei-  
ten nachgezählt und kam zu fol-  
gendem Ergebnis: Der AJ kostet  
7,— DM und bietet reine Tests  
auf insgesamt 31 Seiten. Macht  
zusammen 22,6 Pf. pro Testsei-  
te. Die Haarer Konkurrenz ko-  
stet 6,50 DM und bietet 15 Sei-  
ten Amiga-Testberichte — da  
löhnt man also schon stolze 50  
Pf. Ganz zu schweigen davon,  
daß man beim AJ auch sonst  
noch allerlei Interessantes über  
den Amiga erfährt!

Dann zum Thema Werbung —  
zunächst meine ich, daß man die  
Annoncen der Versandhändler  
schon etwas anders bewerten  
sollte, denn wenn man sich ein  
Game auf legalem Wege be-  
schaffen will, sind sie zum  
Preisvergleich sehr nützlich.  
Wer trägt denn schon sein Geld  
ins erstbeste Kaufhaus, wenn  
man die Programme beim Ver-  
sand doch viel billiger bekom-  
men kann? Und bei den „reinen“  
Werbeseiten ergeben sich dann  
folgende Zahlen: Der AJ hat 16  
Seiten (von 128), macht also  
12,5 Prozent. Die Konkurrenz  
druckt schon 27 Werbeseiten  
(von 152), das ergibt 17,8 Pro-  
zent. Ein jeder kann also sehen,  
daß der Joker weniger Werbung  
beinhaltet und sogar löblicher-  
weise völlig auf Zigarettenre-  
klame verzichtet. Abgesehen  
davon glaube ich sowieso nicht,  
daß man mit diesen Einnahmen  
die Produktionskosten auch nur  
annähernd decken kann!

vermutet ein ultimativer Joker-  
Fan aus Rheine



*Ein Hoch auf die höhere Mathematik, ein dreifach Hoch auf Rechen-Genies wie Dich! Aber wir haben's ja schon immer gewußt: Ausgerechnet der Joker ist das weltweit beste Entertainment-Magazin, die Konkurrenz hat sich verrechnet, und wir dürfen weiter auf ultimativ treue Fans wie Dich rechnen. Rechnet es doch einfach mal alle nach...*

## Reif für die Rente?

Bei der Lektüre des letzten AJ fiel mir mal wieder auf, daß für den Amiga wesentlich mehr Software angeboten wird als für meinen 128D. Gibt es eigentlich eine Möglichkeit, Amiga-Soft irgendwie für den 128er nutzbar zu machen? Oder sollte ich das Teil lieber in den Schrank stellen und mir den „großen“ Commodore zulegen? Wenn ja, den 500er, den 1000er oder den 2000er? diese Fragen stellt sich Frank Sölter aus Hamburg.

*Keine Chance: Zwar kann man mit Hilfe spezieller Hard- oder Software (mehr schlecht als recht) 8Bit-Programme auf einem 16-Bitter wie dem Amiga laufen lassen, jedoch nie und nimmer umgekehrt! Es ist also Zeit zum Umsteigen — ob auf einen A500, A500 Plus, A2000, den neuen A600 oder gar den A3000 (der A1000 wird längst nicht mehr gebaut), kommt ganz auf Deinen Geldbeutel und Deine persönlichen Bedürfnisse an. Lies doch einfach das Special über den 600er, dann bist Du vielleicht schon ein bißchen schlauer.*

## Cheat-Notstand

Eins stört mich an Eurer Zeitschrift: Die Preisausschreiben sind nämlich manchmal zu schwer. Was weiß ich, in welcher Rockoper ein Pinball Wizard auftaucht?

Ansonsten frage ich mich, warum Ihr nicht ab und zu gute Cheats oder Tips wiederholt. Ich habe den Joker erst seit der Nr. 4/91, und wie soll ich nun an ältere Tricks herankommen? Die Hefte nachbestellen dauert zu lange (wie lange eigentlich?), und ich hab auch nicht viel Ta-

schengeld.  
grüßelt Tim Bucker aus Düren.

*Aber für einen Telefonanruf reicht die Kohle hoffentlich noch? Du weißt doch: Jeden Mittwoch steht unsere Hotline für alle Fragen offen — zwischen 16 und 19 Uhr unter den Telefonnummern 089/4605822 und 089/463823. Nachbestellungen dauern übrigens auch nicht gar so lange, und die gesuchte Rockoper heißt „Tommy“. Das soll schwer gewesen sein?*

## Lösungs-Notstand

Da ich den Joker erst seit Oktober letzten Jahres lese, fehlen mir natürlich die Lösungen von älteren Games. Im Know-How-Index steht zwar, was wo zu finden ist, aber meistens sind die betreffenden Hefte eh vergriffen. Ist ja auch kein Wunder! Darum meine bescheidene Frage: Könntet Ihr, die Software-Könige, nicht mal ein Sonderheft mit allen Lösungen machen?

Nun zum Thema Werbung! Ich finde sie sehr informativ und oft auch kreativ. Sie ist bunt, meistens witzig und lockert auf. Werbung gehört zum Handwerk einfach dazu; übrigens nimmt sie ja immer nur einen bestimmten Prozentsatz ein. Und wenn sich jemand über die Preiserhöhung beklagt, soll er doch ein Abo bestellen. Dann zahlt er nur noch 6,30 DM pro Heft...

das hat Heinz Hartz aus Augsburg ausgetüftelt.

*Nö, auf billige Nachdrucke für teures Geld haben sich schon genug andere Verlage spezialisiert — unsere Sonderhefte sollen auch weiterhin besondere Hefte bleiben. Aber auch Dich machen wir gerne nochmal auf die mittwöchliche Hotline aufmerksam und gratulieren Dir so nebenbei noch zu Deiner ausgesprochen gesunden Einstellung bezüglich Werbung und Abos.*

## Schwall und Rauch?

Mit Entsetzen mußte ich feststellen, daß aus Eurer ehemals guten Zeitschrift ein uninfor-

„Wi-wi-Wikinger!  
Auf in fremde Länder!  
Wi-wi-Wikinger!  
Mal sehen, ob die uns kenn'da!“

Das war schon immer ihre Devise, und darum besuchten sie Amerika lange vor Christoph Kolumbus.

Nun lernen wir die Wikinger richtig kennen:

## VIKINGS - THE FIELDS OF CONQUEST

ist ein neues Strategie-Rollen-Spiel von KRISALIS. Erleben Sie die wilde Welt der Drachenschiffer aus dem hohen Norden.

„Spiel nicht mit dem Essen, Liebling.“

Wenn Sie mich fragen, bei welcher Familie ich nie eine Einladung zum Essen annehmen würde, ohne vorher eine Lebensversicherung abzuschließen...

Die Antwort wäre natürlich die **ADDAMS FAMILY**.

OCEAN bringt nun die Umsetzung dieses Filmabenteuers auf den Computer.

Morbider Spaß mit Gomez, der seine geliebte Frau Morticia aus der Gewalt der dunklen Mächte befreien muß.

Erkunden Sie die geheimen Räume der Addams-Villa!

# BOMICO

## IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?  
Unsere Serviceline beantwortet sie:  
Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr



# bits + bytes SOFTWARE

**Amiga 500 Festplatte**  
52 MB SCSI II  
998,- DM

**Deluxe Sound**  
228,- DM

**2. Laufwerk 3.5"**  
durchgef. Bus  
159,- DM

**Hi-Res Maus**  
280 dpi 65,- DM

**Speichererweiterung**  
A500 auf 1 MB  
abschaltbar incl. Uhr  
ab 79,- DM

**Speichererweiterung**  
für A2000 2 MB/8 MB  
ab 348,- DM

**NEU - NEU - NEU - NEU**  
**Rollenspiele und KoSims**

## AD&D

Spielerhandbuch	39,80
Spielleiterhandbuch	38,00
Monster Kompendium 1	39,80
Complete Handbooks je	35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)	
Offiz. AD&D Abenteuer ab	9,00
AD&D Romane ab	9,00

## Battletech (deutsch)

Battletech	49,80
Citytech	49,80
Astrotech	49,80
Geotech	29,80
Hardware Handbuch 3025	39,80

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits - Bytes** finden Sie in...  
5900 Siegen, Am Bahnhof 35 · 5240 Betzdorf, Bismarckstr.2  
5270 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3  
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 221 20 · Fax.: (02 71) 5 66 17



**COMPUTER**  
**E. GLÜCKS**



4100 DUISBURG 1 ZUM LITH 73

TEL.: 02 03 - 77 12 01 FAX: 02 03 - 77 13 84



AMIGA  
PC



CDTV  
GAME GEAR



<b>AMIGA 500 Speichererweiterung</b> 512 KB. Uhr. Akku. abschaltbar. 1 Jahr Garantie	67,-
<b>Amiga 3.5" externes Laufwerk</b> abschaltbar. Bus durchgef. 1 Jahr Garantie	139,-
<b>wie oben + Trackdisplay</b>	179,-
<b>A500 2-8MB Speichererw.</b> 2 MB-bestückt	349,-
<b>A2000 2-8MB Speichererw.</b> 2 MB-bestückt	329,-
<b>A500 PLUS Speichererw.</b> auf 2MB-ChipRAM	149,-
<b>MAUS GI-600C AMIGA optomech.</b> 1 Jahr Garantie	59,-
<b>MAUS GI-6000 AMIGA volloptisch</b> 1 Jahr Garantie	99,-
<b>Infrarot Trackball AMIGA</b> 1 Jahr Garantie	145,-
<b>JS-105-M1 Handscanner AMIGA</b> 105mm Scanf., >400dpi, >A4 >64 Graust.	429,-
<b>1 Jahr Garantie</b>	
<b>AMIGA 500 Plus</b>	829,-
<b>AMIGA 2000Plus</b>	1349,-
<b>CDTV</b>	1298,-
<b>Monitor 1084S</b>	499,-
<b>Monitor 1085</b>	529,-
<b>CDTV-Tastatur schwarz</b>	189,-
<b>Drucker Fujitsu DL 900.....</b>	699,-
<b>DL 1100 Color....</b>	799,-

**Hier noch ein Auszug aus unserer aktuellen Software-Preisliste:**

SOFTWARE AMIGA:	SOFTWARE PC:
Microgame Firm One Grand Prix	74,95
Bundesliga Manager Trial	74,95
Wolf Child	59,95
Heart of China	74,95
Black Gold	67,95
Bundesliga Manager Trial	74,95
Wing Commander 2	89,95
Police Quest 2	89,95
Heart of China	89,95
Black Gold	74,95

**Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an...**

**Händleranfragen erwünscht!**

**Autorisierter**

**"GOLDEN IMAGE"**

**Distributor**



# MAILBOX



matives Comic geworden ist. Was nützen einem denn die schönen, bunten Bilder und die netten Sprüche, wenn man über das Spiel so gut wie nichts erfährt? Da wird bei Actionspielen groß und breit die Vorgeschichte ausgewälzt, und der sonstige Informationsgehalt beträgt allerhöchstens 30 bis 35 Prozent! Kids unter 15 mögen das ja toll finden, aber der Rest?

Es ist schon klar, daß Ihr durch den ständigen Aktualitätszwang und natürlich durch die Konkurrenz dazu gebracht werdet, Spiele zu testen, die beim Erscheinen des Jokers noch gar nicht auf dem Markt sind. Als ein Beispiel möchte ich da nur mal „Fate“ nennen. Wenn Ihr damit also auch nicht die einzigen seid, so besteht Euer Heft doch trotzdem von Ausgabe zu Ausgabe immer mehr aus Ramsch. Selbst auf der Ex-Girlseite steht mittlerweile nur noch dummes Gefasel, die Interviews im Betriebsgeheimnis sagen Null aus, und das Editorial könnte ohne weiteres auch auf eine halbe Seite passen. Überhaupt gibt es auf jeder Seite viel Leerlauf, und die Bewertungskästchen sind einfach zu groß.

Weiterhin wäre anzumerken, daß auf den Leserbrief-Seiten nur Idioten ihr Unwesen treiben. Vor allem habe ich von der ständigen Meckerei über den PC Joker die Schnauze gestrichen voll. Liebe Leser, es gibt doch anscheinend Leute, die das Ding kaufen. Was interessiert es Euch, ob ein Regal weiter'n Magazin für den PC liegt? Laßt es liegen, guckt Euch lieber Eure Jokephine an und versucht herauszufinden, ob endlich Informationen drinstehen. Na ja, abschließend wäre zu sagen, daß ich mit Jokephine noch nicht Schluß mache, sie muß einfach akzeptieren, daß wir Männer die Herren im Haus sind... glaubt jedenfalls Björn M. aus Datteln.

Soso, hier treiben also nur Idioten ihr Unwesen? Na, da war es ja mal hoch an der Zeit, eine so fundierte, begründete und konstruktive Kritik wie Deine abzu- drucken, was? Offen gestanden finden wir eigentlich, daß in

Deinem Brief (bis auf die sinnige Anmerkung bezüglich des PC Jokers) nur Leerlauf steht — Kritik ist in Ordnung, ein dumpfer Rundumschlag ohne Begründungen ist hingegen wenig mehr als heiße Luft. Nach Deiner Argumentation paßt Dein Schrieb somit zwar nahtlos zum Rest des Hefts, Jokephine meint jedoch: In Dattelnhausen magst Du ja der Herr sein, in Huar könntest Du Dich bestenfalls anstellen lassen — als Heißluft- gebläse für Brork...

## Flüchtiges Vergnügen?

Der Amiga stirbt? Ich glaube, Ihr habt wirklich keine Ahnung! Ich selbst habe schon mehrere höllenschnelle ATs gehabt, leider habe ich sie nicht angeket- tet — so sind mir doch zwei so schnell abgehauen, daß ich sie nicht mehr einfangen konnte! Ich war auch noch so blöd und habe denen 'ne Turbokarte ein- gebaut! Beim dritten war ich schlauer: Ordentlich festbeto- niert, hatte ich gerade bei Adventures das Problem, daß er immer noch so schnell war, daß die meisten davon schon durch- gespielt waren, noch ehe ich die Diskette einlegen konnte. Da war für mich klar, ich steig auf den Amiga um!

Obwohl es auch hier fraglich war, was tun: 1 MB oder 512 KB? Nun, ich nahm den 1 Me- ter breiten statt den 512 Kilo- meter breiten — wo soll ich den auch hinstellen? Was habt Ihr ei- gentlich für einen? Auf jeden Fall überlege ich noch, ob ich mir ei- nen A500 Plus und den A3000 zulegen soll, dann hätte ich ja im- merhin einen A3500!

Achja, mein eigentliches Anlie- gen: Wird das geniale „E.A. Icehockey“ vom Mega Drive noch umgesetzt? Wenn ja, wann? Wenn nicht, wann dann? will Bent Junker aus Flensburg wissen.

Wohl zu tief ins Flaschflens ge- schaut, was? 512 KB heißt doch, daß der Rechner 512 Ketten-Bauteile hat — den muß Du Dir besorgen, der rennt garantiert nie weg! Von einer Amiga-Version Deines



Eishockey-Lieblings ist uns bis jetzt leider nichts bekannt, da hilft kein wenn, wann oder dann.

## Bad Baron

Trotzdem Ihr auf dem Markt sozusagen eine Monopolstellung einnehmt, legt Ihr Euch wirklich ins Zeug. Originelle, witzige und objektive Testberichte treffen sich mit einem ausgefeilten und lupenreinen Bewertungssystem. Nichtsdestotrotz fällt jetzt eine volle Breitseite über Euch her:

Als Dynamix seine „Red Baron“-Doppeldecker auch am Amiga fliegen ließ, wurden mir als altem Simulationsfreak die Hände schon ganz zittrig vor Gier. Zwei Tage später ließ ich die Verpackung zerfetzt hinter mir, las die Anleitung im Zeitraffer, setzte die Lederkappe auf, wickelte den Schal um, und dann hob ich mit den 7.14 MHz meines Amiga 500 ab.

Fünf Minuten später: Aaaaaarrggghh! Das war schon sagenhaft — Blockgrafik vom Feinsten, und dann diese Geschwindigkeit! Atemberaubend! Ich war ja bereit, Abstriche bei Tempo und Grafik einzukalkulieren, aber Dynamix hat das gesamte Game zusammengestrichen. Dieses Programm ist noch als PD-Software für 5,— DM zu teuer. Ich muß nun an Euch kritisieren, daß Ihr Euch im Test viel zu vorsichtig ausgedrückt habt. Ihr hättet jedem normalen 500er-Besitzer ohne Turbokarte ganz klar sagen müssen, daß der Titel auf seinem Rechner unspielbar ist. Na schön, wir alle machen Fehler; es sei Euch noch einmal verziehen...

läßt Torsten Helbing aus Herzberg Gnade vor Recht ergehen

Dein Großmut in allen Ehren, aber „Red Baron“ ist wirklich eine Super-Simulation — wenn man einen entsprechend hochgerüsteten Amiga besitzt. Und ziemlich genauso stand's auch im Test — wir haben extra nachgelesen!

## Schlaftherapie

Helft mir, ich kann nicht mehr

ruhig schlafen, da ich mir eine 2-MB-Erweiterung für meinen 500er zulegen will. Jetzt ist aber das Problem, daß ich schon eine 512er-Erweiterung habe und somit der Steckplatz belegt ist. Kann ich die Karten so kombinieren, daß beide genutzt werden können? Wie wär's übrigens mit einem Special über solche Teile? regt Benjamin Schmidt aus Kassel an.

Ein kleines Special über Speichererweiterungen ist sicher eine Überlegung wert, inzwischen folgender Tip: Wenn Du eine interne Erweiterung abgeschlossen hast, ist es durchaus möglich, die Speicherkapazität noch mit einer zusätzlichen externen (Expansionsport) zu erhöhen — oder eben umgekehrt.

## Viel Kritik

### Kritik Nr.1

Wenn Ihr in Eurer Werbung für den PC Joker behauptet, daß man sich das Heft kaufen soll, weil viele Programme zuerst für den PC herauskommen, wird mancher Amigianer auf die Idee kommen, sich gleich eine MS-Dose zu kaufen. So trägt Eure Geldmacherei zur Verunsicherung der Amiga-User bei! Macht Ihr im PC Joker auch Werbung für den AJ als Oldie- oder Klassiker-Heft? Wenn nicht, könnt Ihr mir die Idee günstig abkaufen.

### Kritik Nr.2

Auch wenn der Begriff „Freundin“ aus dem Spanischen kommt, finde ich ihn blöd. Man sagt ja auch nicht Freudenstock zum Joystick oder schlappe Scheibe zu einer Floppy Disk!

### Kritik Nr.3

Die schon öfter bemängelten lächerlichen Antworten in der Mailbox haben sich bis heute nicht verbessert.

### Kritik Nr.4

Warum verschwendet Ihr eine ganze Seite für Eure Stellenanzeige? Es müßte doch ein leichtes sein, auch so einen Redakteur zu finden!

### Kritik Nr.5

Bekommt Ihr für die Joker-Galerie eigentlich keine besseren Bilder als die zehnte Iron-Maiden-Eddie-Variante?



# WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

## AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

4D Sports Driving	DA	64.90	L. Larry &	DA	76.90
Abandoned Places	DV	76.90	Legend	DA	76.90
Adams Family		63.90	Lemmings Data 1	DA	59.90
Agency	DA	64.90	Locomotion	DV	64.90
Artus 320	DA	99.90	Lotus Turbo Challenge 2	DA	64.90
Alcatraz		64.90	MAD TV	DV	76.90
Amberstar		89.90	Mega Lo Mania	DV	76.90
Another World	DA	64.90	Mercenary 3	DA	69.90
Apidya	DA	64.90	Microgolf	DA	82.90
B.A.T. 2		76.90	Might & Magic 2		3.90
Birds of Prey	DA	76.90	Monkey Island 2		76.90
Black Crypt	DA	64.90	Myth		3.90
Bonanza Brothers		64.90	Nobodys Land		69.90
Bubble Bobble 3		3.90	Ork	DA	64.90
Bundesliga Manager Pro.	DV	69.90	Pacific Island		76.90
Castles	DA	69.90	Paperboy 2	DA	64.90
Centurion		3.90	Paragliding	DA	76.90
Conquestador	DV	76.90	Pendral Dreams		64.90
Crim City	DV	69.90	Psyburg		3.90
Dark Spyre		69.90	Quest for Agrarain		29.90
Das Schwarze Auge		3.90	Race Driver	DA	69.90
Derivious Design		64.90	Realms	DV	69.90
Dungeons of Avalon		3.90	Rebel Racer	DV	59.90
Dynablasters		3.90	Red Baron	DA	76.90
Ehrra 2 Adre	DV	76.90	Robotcop 3	DA	64.90
Elvira 2 Arcade	DA	64.90	Roger Rabbit		69.90
Epic		76.90	Shadowlands	DA	69.90
Eye of the Beholder 2		3.90	Sim Ant	DA	69.90
Face Off	DA	64.90	Sen Shu Si		69.90
Fire & Ice		3.90	Soul Crystal	DA	69.90

### VERSANDKOSTEN:

NACHNAHME 9,-  
VORKASSE 4,-  
EXPRESS7,- AUFFREIS  
KARTON 3,- AUFFREIS  
DA-DEUTSCHE ANLEITUNG  
DV-DEUTSCHE VERSION

Fireteam 2200		69.90	Space Crusade		3.90
First Samurai		76.90	Space Quest 4	DA	76.90
Flight of the Intruder	DA	74.90	Space Gun	DA	64.90
Formula One Grand Prix	DA	76.90	Special Forces	DA	76.90
Gateway to the Savage		76.90	Stere Mc Queen	DA	64.90
Geantler 3	DA	64.90	Stonemaster		69.90
Global Effect		3.90	Super Ski 2		3.90
Goblins	DV	69.90	Tapp Off	DA	64.90
Godfather	DA	69.90	Tides the Fox	DA	64.90
Harlequin	DA	64.90	TV Sports Boxing		3.90
Heart of China	DV	69.90	Ultima 6	DA	76.90
Heimball	DV	82.90	Utopia New Worlds	DA	49.90
Hot Rubber	DA	64.90			
Hudson Hawk	DA	64.90			
Hunt the Fems		3.90			
Indy Heat	DA	64.90			
Jetsons	DA	44.90			
Jim Power		69.90			
John Madden Football		64.90			
Kid Gloves 2	DA	64.90			
Knightsare	DA	69.90			

### Franchise-Partner gesucht!

Wollen auch Sie ein World of Wonders-Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen? Rufen Sie uns an! Auch Anfragen aus Österreich und der Schweiz sind willkommen.

Videokid	DA	64.90
Vroom	DA	89.90
Wayne Gretzky 2	DA	64.90
Willy Beamish	DA	76.90
Witchid	DA	64.90
WWF Wrestling & Video	DA	64.90

Bestellungen ab DM 100,-  
versandkostenfrei

Kostenlose Preisliste per Postkarte anfordern! System nicht vergessen!

Gameboy Top Tile Adventure Island 74.90 • andere Gameboy Spiele auf Anfrage

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/84747.

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie eine Bonuskarte:

- für 4 Sterne erhalten Sie 4,- DM Rabatt
- für 7 Sterne erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl
- für 15 Sterne erhalten Sie ein Joystick Com. Pro

Sammelbesteller: Es lohnt sich!

### Telefonischer Bestellservice - Jetzt noch schneller!

Schleswig Holstein	0461-44006	Mo-Fr: 17:22 Uhr
Niedersachsen	06051-69688	Mo-Fr: 14:21 Uhr
Nordrhein Westfalen	02195-7758	Mo-Fr: 14:21 Uhr
Rheinland-Pfalz	06232-36010	Mo-Fr: 9:19 Uhr
Baden Württemberg	07171-68983	Mo-Fr: 18:22 Uhr
Bayern	0821-5130011 (i. Umzug: NEU)	Mo-Fr: 14:19 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747, 84748, 3276	Mo-Fr: 10:19 Uhr
	06196-82467	Mo-Fr: 19:21 Uhr
Reklamationen	06196-9276	Sa: 10:13 Uhr
Näheheiten Info	06196-9276	Mo-Fr: 17:18 Uhr
Express-Service	06196-84747	Mo-Fr: 10:13 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr: 10:19 Uhr

Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung

2,-

Rabatt, erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf den Amiga Joker beziehen!

### Ladengeschäfte (Öffnungszeiten tel. erfragen)

2390 Flensburg (NEU), Batteriestr. 13	Tel.: 0461-44006
3000 Hannover 51 (NEU), Podbielskistr. 278	Tel.: 0511-691487
6231 FFM-Höchst/Schwalbach/ff., Marktplatz 39	Tel.: 06196-84747
6450 Hanau/Hailer, Heimatfriedring 11	Tel.: 06051-69688
6720 Ludwigshafen/Speyer, Falkenweg 1	Tel.: 06232-36010
8900 Augsburg (NEU), Hunoldgraben 11	Tel.: 0821-513001



soweit ein kleiner Auszug aus dem Kritik-Katalog von Timo Brandt aus Neckarsulm.

## Rechtfertigung Nr.1

Nun, es kommen doch viele Spiele zuerst für den PC heraus, oder etwa nicht? Andere kommen zuerst für den Amiga heraus — DAMIT machen wir Werbung für den AJ im PC-Joker!

## Rechtfertigung Nr.2

Doch, manchmal sagen wir auch Sachen wie Freudenknüppel oder schlappe Scheiße — wir Schlimmen!

## Rechtfertigung Nr.3

Wo wir uns doch solche Mühe geben! Gerade bei Dir...

## Rechtfertigung Nr.4

Gute Redakteure sind fast so schwer zu finden wie originelle Leserbriefe!

## Rechtfertigung Nr.5

Lieber der zehnte Original-Ed, die als ein geklauter Picasso, oder?

## Die Hähnchen-Keule

Freut Euch, soeben habt Ihr einen Brief von dem genialen „Dr. Hähnchen“ erhalten! Zuerst mal ein fettes Lob: Ihr seid einfach Scheiße! Alles, was man an einer Computerzeitschrift falsch machen kann, habt Ihr falsch gemacht:

1. Zu einer Compi-Zeitschrift gehört eine PD-Box!
2. Macht doch eine Charts-Seite!!
3. Wenn Ihr eine Seite (oder sogar mehrere) für Tips, Cheats

und Lösungen machen würdet, würdet Ihr bei den Lesern sicher besser ankommen!!!

4. Vielleicht könntet Ihr mal Games testen, die man auch bei Stromausfall zocken kann, also Brettspiele!!!

Dies solltet Ihr beherzigen, dann seid Ihr vielleicht bald die beste Spielezeitschrift der Welt! Und wenn ich das sage, dann hat das schon seine Richtigkeit. Nun noch zu ein paar persönlichen Fragen:

A. Gibt es eigentlich „Tetris“ für den „Gem-Beu“?

B. Ich würde mich wahnsinnig über einen Test zu „Future Wars“ freuen — gibt es das Game schon?

C. Könnte es sein, daß Psygnosis mal eine Data-Disk zu „Lemmings“ herausbringt?

D. Nerve ich Euch?

E. Könntet Ihr Euer Heft nicht ein bißchen teurer machen, mehr Anzeigen bringen und dafür die Seitenzahl verringern?

will Dr. Hähnchen wissen und droht uns weitere solche Briefe an.

Deinem Brief stehen wir ziemlich ratlos gegenüber, einzig auf Frage D fällt uns eine vernünftige Antwort ein: ja, ja und nochmals ja! Aber wir werden drüber wegkommen — wir gehen einfach ins nächste Mac Doofies, kaufen uns einen Chicken-Burger, beißen kräftig rein und denken uns, es wäre ein gewisser Dr. Hähnchen. Oder wir vernaschen ein paar Deiner Schwestern im Wienerwald. Oder...

## Telefon-Terror

Eines Tages flatterte mir unaufgefordert ein Brief mit Sonderangeboten von Games ins Haus (10 bis 20 DM). Verantwortlich zeichnete ein gewisser R. K. aus Hagen. Mir kam das von Anfang an komisch vor, und ich vermutete Raubkopien hinter der Geschichte, weshalb ich auch nichts bestellte. Kurz darauf rief mich die Kripo Hagen an (meine Mutter war am Telefon) und eröffnete mir, daß sie den Laden von R. K. hopsgenommen haben und meine Adresse in seiner Kundenkartei stand. Kurz und schlecht — meine Mutter hat die Sache wieder hingebogen, aber ich frage mich, woher der Kerl meine Anschrift hatte??? Gebt Ihr etwa die Leseradressen weiter? vermutet völlig zu Unrecht Sven Katzwinkel aus Essen.

Mal ganz davon abgesehen, daß wir grundsätzlich kein Adressmaterial herausgeben, wüßten wir auf Anhieb überhaupt nicht, woher wir Deine Adresse gehabt haben sollten. Jetzt haben wir sie endlich — noch einmal so eine verleumderische Anschuldigung, und wir melden Dich der Kripo! Oder wenigstens Brork...

## Lesen macht lustig!

Deshalb sitzen bei uns auch nur Frohnaturen herum, ständig wird gekichert und gegackert. Darauf wollen wir auch in Zukunft nicht verzichten, also versorgt uns bitte weiterhin mit Euren witzig-spritzigen Zuschriften (gelegentlich dürfen ruhig auch mal ein paar ernste dabei sein). Wir werden sie im Gegenzug auch weiterhin an dieser Stelle abdrucken, damit auch die anderen was zu lachen haben...

Und das Lustigste: Wir beantworten tatsächlich jede Zuschrift persönlich! Ja, da gibt's wiederum garnix zu lachen, das ist so — zumindest dann, wenn sie nicht abgedruckt wird und Ihr brav RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beigelegt habt. Also macht Euch den Spaß und schreibt einfach mal an:

**Joker Verlag  
"Mailbox"  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar**

### A 2000 65 MB 795,-

Autobootfilecard, kpl. formatiert / inst. bootet mit KS 1.2.1.3, opt. 2.0, Autopark, FFS, MS-DOS partitionerb., steckfertig

### JOYMO 49,-

electr. Umschalter, Joyst. Mouse, extrem klein, für alle Mod., kpl. SMD-Aufbau, eig. Herstellung, 1 Jahr Garantie

### A 500 512 K Erw., 129,-

100% komp. akkugepufferte Echtzeituhr, dt. Anleit., eig. Herst., 1 Jahr Gar., abschaltbar

### NEC 1037 A 199,-

ext. 3,5" Lhwk., abschaltbar, Metallgeh., amigafarben, eig. Herst. 100% komp., sehr leise, Original-NEC!

### 3.5" Doppelaufwerk 349,-

einzelns abschaltbar, extrem klein, eig. Herst. mit Garantie, Sonderaktion

**NEU!! Amegas Stereo Speaker System II**, exclusiv f. alle Amigas 2 Boxen einzelne Volumeregler, extra abschaltbar, Bassamplifier & Soundverbesserer, z. B. f. Actiongames, Vorstellung in dieser Ausgabe, inkl. Netzteil, jetzt noch mehr Power!

**Nullmodemkabel**, 2 m, verb. Amigas 29,-, 10 m-Vers. nur noch 49,-

**Gameplayadapter**, nur Hardw., 2 zusätzl. Joystickports am Parallelp. 29,-

**NEC 1036 A** f. A 2000 Int. inkl. Einbaumat., dtisch, Anl., 1 Jahr Gar. 229,-

**100 3.5" 200 NN Disks**, 100% Error Free, Made in Belgium, inkl. Aufkl. 95,-

**NEC 1036 A** als Ersatz f. A 500/1000 intern. DFO., sehr leise, kpl. mod. 229,-

**Targa VGA-Monitor** Vfg. + Interface Card f. A 2000 kpl. funktionsf. 888,-

**Monitorkabel** Amiga an Multisync 9-pol. 49,-, an 15-pol. Ms. 59,-

**Monitorkabel** Amiga an 1081/4/S, Philips CM8833, II... Mod. ang. 49,-

**Hauseigener Reparaturservice** u.a. für Commodore, NEC, Elizo ...!!

99,-

49,-

229,-

95,-

229,-

888,-

59,-

49,-

**Abdeckhauben** Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, formschön, Auszug

**Amiga 500** 22,-

**A2000 Tast.** 22,-

**Fujitsu DL 900/1100** 43,-

**Amiga 600, 600 HD** 22,-

**A 3000 + Mon.** 79,-

**Amiga 3000 Tast.** 24,-

**A1081/4/S, CM 8833, + 14" Mon** 43,-

**Star LC 20, 24-200, 24-10** 32,-

**Epson LQ 670, 1170 je ...** 39,-

**A 3000 Solo ohne Monitor** 45,-

**AHS-Amegas  
Hard- & Software Vertrieb  
Laden + Versand: Schirngasse 3-5,  
direkt gegenüber C&A  
6360 Friedberg  
Telefon 0 60 31 - 6 19 50**

**AHS**

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.500 versch. Teile aus dem Electronic, Hard- & Softwarebereich! Komplettliste: Freiumschlag, Versand: UPS-/Post-NN + Vkl-Anteil, Scheck - 7,-, Ausl. nur Vorkasse



**Feel the Power:** Wer jetzt abonniert, bekommt seine Hefte nicht nur günstiger und schneller als am Kiosk – er (oder sie) bekommt ein spielbares Power-Demo von Loricels sagenhaftem Plattform-Hammer „Jim Power“ noch dazu! Von den Power-Games, die man jeden Monat gewinnen kann, ganz zu schweigen...

Alles verstanden? Ja? Macht nix, wir erläutern Euch die powervollen Vorteile unseres Power-Abos trotzdem nochmal detailliert: Alle 10 Joker-Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für powermäßig günstige 63,- DM (Ausland: 75,- DM)! Porto und wetterfeste Verpackung umsonst, Lieferung frei Haus – in aller Regel ein paar Tage, ehe der Joker die Kioske stürmt! Jeder Abonnent nimmt an unserem genialen Abo-Lotto teil, wo Monat für Monat drei brandheiße Super-Games verlost werden! Und als Power-Präsent schenken wir Euch folgende Power-Prämie noch dazu:

**DIE VOLLE POWER: „JIM POWER“ ALS VOLL SPIELBARES DEMO PLUS ABO-LOTTO!!!**

Ein voll spielbares Ein-Level-Demo von „Jim Power“, Loricels neuem Plattform-Streich in Power-Präsentation! Ihr werdet Euren Augen und Ohren nicht trauen. „Jim Power“ brennt ein Grafik-Feuerwerk ab, wie man es wahrhaft selten sieht, dazu findet Ihr sechs tolle Musikstücke von Maestro Chris Hülsbeck auf der Disk!!!

Damit dürfte ja wohl alles klar sein, oder? Ruckzuck den Coupon ausfüllen – nur das Power-Abo bietet die volle Joker-Power mit allen Power-Vorteilen!

# DAS POWER-ABO

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

Ich bezahle per Vorkasse: ☐  
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto: ☐  
Nr.: 444 714 - 806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

(AJ)

Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG Abo-Verwaltung (AJ) Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar bei München

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt; kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut es natürlich auch.

SHOOT





# SOFT KONKEPT



030/

621 40 66/67/68

SOFT- UND HARDWARE

**NEU IN BERLIN!**

AMIGA - IBM PC - NINTENDO NES - GAME BOY - MEGA DRIVE - GEAR

## AMIGA

Defender of the Crown  
Lords of the rising Sun  
TV Sports Basketball  
TV Sports Football

Zusammen  
DM 54,95

Alien Breed  
Agony  
Sim Ant

DM 69,-  
DM 67,95  
DM 85,-

## IBM / PC

Falcon 3.0  
F 117A  
Civilization (deutsche Version)  
Might and Magic III

DM 109,95  
DM 89,95  
DM 109,95  
DM 89,95

Mega Drive Console  
Amiga 500 Plus

nur DM 259,-  
nur DM 789,-

Supra Festplatten Controller  
52 MB Quantum 2MB RAM  
F1 Race für Gameboy

nur DM 989,-  
nur DM 49,95

**Weitere Titel auf Anfrage!  
Sofort lieferbar!  
Händler-Anfragen erwünscht!**

**SOFT CONCEPT Soft- und Hardware**

Inh. Frederic Bichat

**Hermannstraße 12 · 1000 Berlin · 44 Telefax 030/ 621 40 69**

## DUNGEONBLASTER THE SECRET OF SCHORSCH

1. Tja, wie schaut's aus? Willst Du gleich über die Wendeltreppe nach unten, um im Garten durch die bewußte Falltür zu krabbeln? Dann lies weiter bei Abschnitt (38). Wenn Du Dich dagegen erstmal umsehen möchtest, hättest Du folgende Möglichkeiten: Eine Tür mit der Aufschrift „Big Boss“ (17), eine nicht gekennzeichnete Tür (59), ein Durchgang (46), und noch zwei Türen mit angenagelten Zetteln. Auf dem einen steht „Oskar und Max“ (24), auf dem anderen „Joe, Richy und Peter“ (33).

2. Während Du die Leiter hinunterkletterst, hörst Du den Schorsch schon recht nahe: „Har-har! Uaaah!“ Mehrere Sprossen sind regelrecht durchgeschlitzt, wie Du schaudernd bemerkst. Lies weiter unter (39).

3. Welches Schloß auf dieser

Welt sollte wohl Papa Joes Kaffee widerstehen können? Kanne aufdrehen, Inhalt in das Schlüsselloch schütten und ein paar Minuten warten, bis die Zuhaltung zerfressen ist – nichts leichter als das! Weiter bei (55).

4. Du hast noch eine Chance, Schnucki! Würfele ein weiteres Mal, liegt das Ergebnis zwischen 1 und 5, solltest Du bei (32) weiterlesen, bei einer 6 ist (53) angesagt.

5. Trotz des Krawalls drinnen bleiben dem Schlitzer Deine lautstarken Stimmversuche nicht verborgen. Überraschend schließt er die Tür auf und steht mit seinem Schlitzmesser vor Dir. An dieser Stelle bricht die Geschichte ab, wir dürfen also vermuten, daß ein bedauerlicher Todesfall zu beklagen ist. Schade um Dich, noch schader um den Joker!

6. Vorsichtig steigst Du hin-

ab in die unbekannten Tiefen, bis Du bei der Tür angelangt bist. Weiter bei (49).

7. Kurz entschlossen drehst Du alle Sicherungen raus. Als Schorsch erstaunt nachschauen kommt, fuchtelst Du ihm mit der Taschenlampe wild vor der Nase herum. Laß den Würfel rollen: Bei 1 bis 4 lies weiter unter (56) sonst schlag die (30) auf.

8. Du stehst in einer kleinen Kammer. Rechts von Dir starrt Daisy (ist dem Schorsch vermutlich nachgeschlichen) eine aufgebrochene Packung „Fribkatz“ an – das Schnaufen stammt offenbar von ihr. Da hat sie schon mal was zum Fressen gefunden, und dann ist es Katzenfutter! In der Hoffnung, daß die Töle Dir helfen kann, versuchst Du, sie mit der Packung fortzulocken. Doch vergebens: Daisy frißt praktisch alles, aber doch kein Katzenfutter! Immerhin entdeckst Du auf einem staubigen Regal ein Fünfmarkstück. Weiter bei (55).

9. Da der Schorsch eine so gewählte Ausdrucksweise nicht versteht, glaubt er, Du wolltest ihn verzaubern und macht sich schleunigst aus dem Staub. Hurra! Weiter bei (60).

10. Auf Jokers Schreibtisch findest Du eine Taschenlampe, und neben der Kaffeemaschine steht eine Thermoskanne mit Kaffee. Originales Papa Joe-Gebräu – mit dem Gift könnte man vielleicht was anfangen! Du steckst beides in eine Reisetasche, die am Boden herumliegt, und machst bei (1) weiter.

11. Wozu hast Du eigentlich Dain Koil, häh? Na also, ein kurzer Überkopfschlag, und schon zerfällt die Falltür in tausend Stücke! Nach unten geht's weiter bei (2).

12. Du wirfst die fünf Rubel ein – ade, schnödes Geld! Hinter der Wand rumpelt und pumpelt es. Mache eine Würfelprobe: Hast Du 1 bis 3 gewürfelt, geht's weiter bei (22), ansonsten lies Absatz (35).



Vom digitalen Rennzirkus scheint man bei Gremlin derzeit die Nase voll zu haben, stattdessen stehen Brettspiele hoch im Kurs: Nach der Dungeon-Hatz „Hero Quest“ brettern uns die Jungs nun eine weitere MB-Umsetzung vor den Kopf.

In ihrer englischen Heimat erfreut sich die Vorlage allergrößter Beliebtheit, tatsächlich wurden die komplexen Raumschlachten mit den unzähligen Plastikfigürchen dort schon mit Preisen überhäuft. Hierzulande ist das SF-Spektakel freilich weniger bekannt, aber wir verraten Euch gerne, worum es dabei geht: Nachdem die Menschheit den „Warp Drive“ durch den Hyperraum erfunden hat, stürmen die dort wohnhaften Chaos-Kräfte (zu denen kurioserweise auch Orks gehören) mit ihren Armeen das Normaluniversum. Doch das Imperium schlägt zurück, und zwar mit den Elite-Truppen der „Space Marines“, die sich heldenhaft den Monstern aus der fünften Dimension entgegensetzen.

In unserem Fall haben wir es mit bis zu drei Trupps à fünf Legionären zu tun, die sich durch zwölf Missionen ballern müssen. Im wesentlichen geht es stets darum, übernommene Raumschiffe vom Feind zu säubern und/oder Ober-Chaoten zu liquidieren. Eine Session mit zwei Freunden ist ebenso möglich wie einsame Alleingänge, denn genau wie beim Fantasy-Vorgänger kann auch der Solo-Spieler alle verfügbaren Kräfte in die Schlacht werfen. Je nach der angewählten Mission (die vorgegebene Reihenfolge empfiehlt sich, ist aber kein Muß) darf man seine Leute vorher noch im Waffenarsenal ein-

decken und zudem mit ein paar Extras wie Zielgerät oder Medikit ausrüsten. Danach geht es mit der Enterfahre zum Einsatz: Für gewöhnlich sieht man die recht ordentlich scrollenden, 40 x 40 Felder großen Deckpläne der zu erobernden Kreuzer aus der Vogelperspektive, nur die Fights werden in animiertem Iso-3D vorgeführt. Mit bequemer Icon-Steuerung kann nun jeder einzelne Kämpfer in beliebiger Reihenfolge angesprochen und zum Gehen auf ein Feld innerhalb seiner Reichweite und/oder zum Schießen auf böse Feinde bewegt werden, wobei der Rechner die Trefferfrage auswürfelt. Jedoch ist beim Umgang mit den diversen Super-Böllern Vorsicht geboten, es könnte unter Umständen ein Kollege mit dran glauben!

Nach den Marines sind dann die Aliens an der Reihe, die sich übrigens längst nicht so zahm benehmen wie die Geg-

ner in „Hero Quest“. So geht's immer weiter, gelöste Missionen ziehen Beförderungen und Medaillen für den jeweiligen Commander nach sich, der seine Erfolge dann auch saveen darf. All dies ist spielerisch hautnah an der Vorlage und optisch recht hübsch, lediglich die Ohren werden unausgesetzt mit Schauer-FX traktiert. Erleichterung verspricht allein das Umschalten auf die wahlweise erhältlichen Soundtracks, im Gegenzug ist dafür die Maussteuerung ausgesprochen durchdacht und praktisch ausgefallen. Wer also das Brett-Original kennt und mag, oder auch nur auf der Suche nach einer launigen Taktik-Rangelei ist, darf getrost zu diesem Kreuzzug ins All aufbrechen – Space Crusade ist nicht übel! (jn)



Freiheit für den Hyperraum!



#### Space Crusade

Grafik:	64%
Sound:	46%
Handhabung:	80%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	68%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Gremlin	
Genre: Brettspiel-	
Umsetzung	

Spezialität: Komplette in deutsch, eine Missiondisk ist bereits in Vorbereitung.





# SPECIAL FORCES

**Es war im September 1987, da erschien „Airborne Ranger“ für den C 64. Jahre später wurde die Söldner-Simulation auf den Amiga umgesetzt und ... enttäuschte auf der ganzen Linie! Auch der Nachfolger ist eine Konvertierung, allerdings eine vom ST. Und diesmal hat der Microprose-Trupp ganze Arbeit geleistet!**

**Der Amiga Joker meint:**  
Special Forces gehört ins Marsch-  
gepäck jedes Bildschirm-  
Söldners!

Wir erinnern uns: Beim Vorläufer ging es um einen einsamen Ranger, der von einem Flugzeug hinter den feindlichen Linien abgesetzt wurde, um dort seinen lebensgefährlichen Auftrag zu erfüllen. Nun hat man es gleich mit vier Musketieren zu tun, was die Aufgabe natürlich noch schwerer macht. Wie schwer, das darf man sich zu Anfang aussuchen, wenn das Programm wissen will, welchen der vier Schwierigkeitsgrade man sich zutraut. Anschließend ist die Wahl des Einsatzgebietes dran, angeboten werden die Tropen, die gemäßigte Zone, Wüste und Arktis. Jedes Reiseziel hält vier Missionen parat, die sich in beliebiger Reihenfolge absolvieren lassen – wenn man die Aufträge aber in der vorgegebenen Ordnung erledigt, ergibt sich eine fortlaufende Geschichte. Dann wird auch in der Missionsbeschreibung darauf eingegangen, wie man sich bisher geschlagen hat.

In den Tropen muß erstmal ein Kriegsgefangener aus den Händen der Drogenmafia befreit werden, anschließend sollen Coca-Felder für die spätere Bombardierung „markiert“ werden, danach steht dann die Entwendung eines wichtigen Terminkalenders auf dem Programm. Zur Belohnung darf man in der vierten Mission den Obermafiози persönlich umnieten. Szenenwechsel. Die Wüste bietet ebenfalls ein buntes Potpourri vom Ausheben von MG-Nestern über das Zerstören diverser Panzer und Produktionsanlagen bis hin zum fröhlichen Ostereiersuchen – naja, der Flugschreiber eines abge-



stürzten Helis muß halt gefunden werden. Ähnlich bunt, wenn auch bei wesentlich ungemütlicheren Temperaturen, geht es in der Arktis zu. Terroristen haben sich ein paar atomgetriebene U-Boote gekrallt, was nun die verschiedensten Einsätze nach sich zieht: Sabotage, Lager sprengen, mal wieder Dokumente klauen und den Terroristen-Kapitän ins Jenseits befördern. Trotz des irreführenden Namens hat auch die gemäßigte Zone nur wenig Erholsames im Angebot. Zwecks Militärjunta-Bekämpfung müssen Scud-Raketen und ein Treibstoff-Depot vernichtet werden, ein Computer harrt der Eroberung, und zum krönenden Abschluß darf man den Strom in der Gegend „abschalten“.

Neben der Aufgabenstellung unterscheiden sich die Missionen auch durch die Tages- bzw. Nachtzeit und danach, ob man sich die Absprungpunkte für seine Leute selber aussuchen darf, oder ob der Einsatz an einem festgelegten Ort beginnt. Das Anforderungsprofil ist also sehr unterschiedlich, und dementsprechend ausgewogen sollte auch die eigene Truppe zusammengesetzt sein. Aus einem achtköpfigen Söldner-Pool dürfen maximal vier Jungs ausgewählt werden, die sich durch Rang, körperliche Fitneß und besondere Fähigkeiten (Scharfschütze, Tarnungsspezialist, Sprengstoffexperte etc.) unterscheiden. Abgeschlossen wird die Planungsphase schließlich mit der Bewaffnung unseres Killer-Kleeblatts, die voll- und halbautomatisch oder ganz subtil Patrone für Patrone erfolgen kann. Die Auswahl zwischen den verschiedenen Gewehren und Pistolen ist dabei wohl eher Geschmackssache, die Zeitzähler sollte man bei den explosiven Einsätzen aber nicht gerade vergessen...

Jetzt geht's endlich in die Kriegszone: Als erstes muß bei den meisten Missionen der Absprungpunkt für jeden einzelnen Mann auf der Übersichtskarte bestimmt werden. Damit man dabei nicht direkt auf einem feindlichen Posten landet, sind deren Standpunkte rot markiert – allerdings ohne Gewähr für die Richtigkeit! Beim anschließenden Geländemarsch können die Jungs einzeln, päuschenweise oder als komplette Truppe gesteuert werden, wahlweise mit dem Stick oder per Keyboard. Wer auch bei der Einzelsteuerung ständig jeden seiner Männer im Auge behalten will, kann auf einen alternativ zum normalen Grafikfenster angebotenen (vierfachen) Splitscreen zurückgreifen. Leider ist das jeweils sichtbare Gebiet hier so winzig, daß man sehr leicht von herumvagabundierenden Feinden überrascht wird. Das andere Extrem heißt Marschieren auf der Übersichtskarte, aber dort ergibt sich durch den



großen Maßstab oft genau derselbe Überraschungseffekt. Trotz Vogelperspektive und Steuerung via Richtungspfeil wirkt der Spielablauf nicht ganz so „simulationsmäßig“ wie beim Vorgänger. Natürlich kommt wegen der Aufgabenverteilung auf vier Leute (Ablenkungsmanöver, Feuerschutz, mehrere Angriffsziele etc.) auch ein starkes strategisches Element ins Spiel, aber dennoch: zwischen zehn und fünfzig Gegner beißen pro Mission schon ins Gras...

Kommen wir zur Manöverkritik. Die Grafik ist im großen und ganzen recht ordentlich (Ausnahme: nachts), gescrollt wird einwandfrei, und die Landschaften enthalten erstaunlich viele Details. Dazu kommen ein paar gelungene Zwischenscreens sowie ein sehenswertes Intro. Ein wunder Punkt ist das unzureichend ausgenutzte Bildschirmformat (kein PAL), was sich vor allem beim Splitscreen unangenehm bemerkbar macht. Soundmäßig wird nicht so viel geboten, nach der hübschen Titelmusik kommen nur noch brauchbare Geräusche. Die (Maus-) Steuerung klappt im Planungsteil einwandfrei, im Feindesland nicht ganz so toll, weil man auch im Joystickbetrieb ständig auf das Keyboard zurückgreifen muß. Die einzelnen Befehle wurden dabei ziemlich willkürlich auf der Tastatur verteilt, doch man gewöhnt sich dran.

Damit aber genug der Motzerei, denn trotz einiger Schwächen im Detail ist Special Forces eindeutig aus dem Stoff, der süchtig macht! Na, hoffentlich hat das jetzt niemand beim Oberkommando gehört... (mm)



#### Special Forces

Grafik:	72%
Sound:	59%
Handhabung:	64%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	69%
Red. Urteil:	76%

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: MicroProse

Genre: Simulation

**Spezialität:** IMB und eine formatierte Leerdisk erforderlich, deutsche Anleitung, Screenshottexte englisch, Special Forces-„Käppi“ in der Packung.





# JIM POWER

IN "MUTANT PLANET"

Was macht ein Muskelmann, dessen Mädchen von einem Schurken in den hintersten Winkel der Galaxis verschleppt wurde? Bitterlich weinen? Eine neue Gespielin suchen? Natürlich nicht, stattdessen packt er die Wumme ein und entert die Plattformen!

**Der Amiga Joker meint:**  
Jim Power ist Plattform-Action mit Power-Präsentation!

Nochmal zum Mitschreiben: Der Erzriesling Vulkor hat sich die Tochter des Präsidenten gekrallt und auf einen weit, weit entfernten Planeten entführt. Und weil das für einen Erzriesling nicht fies genug ist, will er jetzt auch noch das Geheimnis der ultimativen Waffe lüften, um demnächst Herrscher über die ganze Erde zu werden. Tja, wenn einem soviel Fieses wird beschert, das ist schon einen Superhelden wert. Bühne frei für Jim Power!

Der beschwerliche Weg in Richtung Happy-End muß unter Zeitdruck gegangen werden und führt durch fünf horizontal, gelegentlich auch vertikal scrollende Level - Onkel „Turrican“ läßt grüßen. Die Wanderschaft beginnt im düsteren Wald, wo unser Held auf verschlossene Tore stößt, für die er hoffentlich zuvor die passenden Schlüssel gefunden hat. Zu den Handicaps zählen weiterhin schwebende Plattformen, auch Aliens, Drachen und große Zwischengegner trifft man in reicher Zahl. Im zweiten Level schnappt sich Jim ein Jetpack, denn auch die Gegner heben ab: Mutierte Vögel und riesige Raumschiffe sind das Kanonenfutter in der Alien-Stadt. Der Gang durch finstere Höhlengewölbe verspricht dann ebenso wenig Erholung wie der Flug durch luftige Kratergefilde oder der abschließende Weg zum feindlichen Hauptquartier mit Meerblick.

Ihr habt es sicher schon gemerkt, Ideenreichtum oder eine originelle Story sind nicht unbedingt die Stärken des neuen Loricel-Games. Die liegen eher in der Präsentation: Selten hat man so beeindruckende Endgegner gesichtet - allein das Riesenmaul des ersten Levels, das folgende Flammenmeer oder ein salte zwei Bildschirme großes Robotfahrzeug sind hier schon die Reise wert! Da trifft es sich ganz gut, daß der starke Jim nicht nur auf seine Knarre und die begrenzt vorrätigen Smartbombs angewiesen ist, sondern sich auch an Extra-Depots voller Bonusfrüchte, Schutzschilde, Zusatzleben oder besserer Waffen (deren Durchschlagskraft später noch ausgebaut werden kann) vergreifen darf.



Alle Sprites bewegen sich vollkommen ruckfrei und sauber animiert durch Szenarios, die prächtiger kaum sein könnten: Butterweich und parallax scrollt die herrliche Grafik in bis zu zwölf Ebenen, ohne daß der Hintergrund dabei an Farbe oder Detailreichtum einbüßen würde! Mindestens genauso schön sind die zwölf verschiedenen Musikstücke von Chris Hülsbeck, dazu gibt's kernige FX und sogar Sprachausgabe. Wäre die Spielidee al-



so nicht gar so abgedroschen, hätten wir Jim Power einen Hit wohl nicht verweigern können, so hat's halt nicht ganz gelangt. Aber ein grundsollide spielbarer Plattform-Ausflug in gigantischer Mega-Optik ist ja auch nicht zu verachten, oder? (rl)



## Jim Power

Grafik:	88%
Sound:	88%
Handhabung:	77%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	83%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Loricel	
Genre: Action	

**Spezialität:** Zwei Disketten, keine Probleme am Amiga 500 Plus. Nur mit Highscores sieht's leider düster aus.





# WELCOME TO THE THEATRE OF WAR

**BOMICO**

IBR SOFTWAREPARTNER  
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELN?  
BOMICO SERVICE-LINE:  
061 07-6 20 67



NORDRING 71

4630 BOCHUM 1

TEL.: 02 34/68 04 60

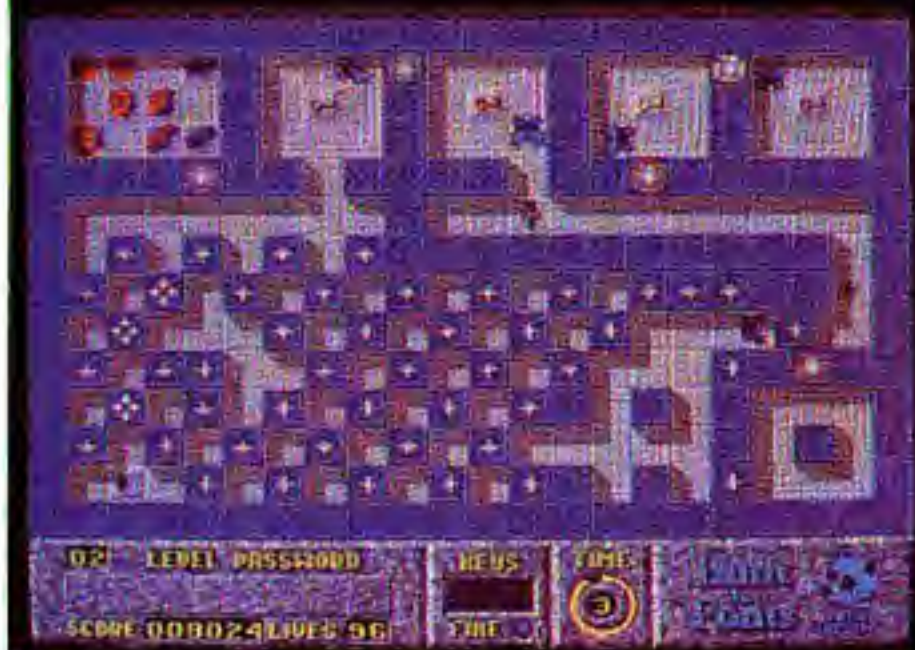
FAX: 02 34/68 04 97

S O F T W A R E



# HUNT THE FONTS

Knackiger Buchstabensalat



Der Amiga Joker meint: Intelligent, fesselnd, actionreich - Hunt the Fonts hält mehr, als es verspricht!

Igitt, was für ein Titel - hört sich verdächtig nach einem PD-Tool an. Weit gefehlt, was die ungarischen Newco-

mer von Panda-Design hier abgeliefert haben, ist eine höchst professionelle „Chips Challenge“-Variante!

Die schweißtreibende Action-Knochelei erscheint demnächst unter den Fittichen der Tüftel-Spezialisten von Max Design, wenn alles klappt vielleicht sogar zum Budget-Tarif. Warum man

sich darüber freuen sollte? Na, darum: Eine fünfleibige Spielfigur muß sich ihren Weg durch wahrhaft haarsträubende Labyrinthebenen, in denen es von Feinden, Schiebesteinchen, Teleportern, versteckten Schlüsseln und anderen Hindernissen nur so wimmelt. Zweck der Übung ist es, alle herumliegenden Buchstaben aufzusammeln, die sich dann zum Paßwort des aktuellen Levels formieren - sind die Lettern vollzählig, kann man sich also ruhigen Gewissens durch den Ausgang davonmachen. Zwar gibt es nur 50 dieser Irrgärten, und sie sind auch immer nur einen Screen groß, dafür geht's in punkto Rätsel und Gegner von Anfang an hammerhart zur Sache! Nicht zu vergessen das knappe Zeitlimit, aber wenigstens kann sich der gestreifte Held (im Gegensatz zu „Chip's Challenge“) mit gefundenen Waffen zur Wehr setzen.

Dank massenhaft ruckelfrei animierter Sprites und tollen Soundtracks scheint uns

Hunt the Fonts mindestens so gut präsentiert wie das offensichtliche Vorbild, auch in punkto Stick-Steuerung und Gameplay steht es dem Klassiker von U.S. Gold nicht nach. Fazit: Eine gute Kopie ist allemal besser als eine schwache Originalidee, oder? (jn)



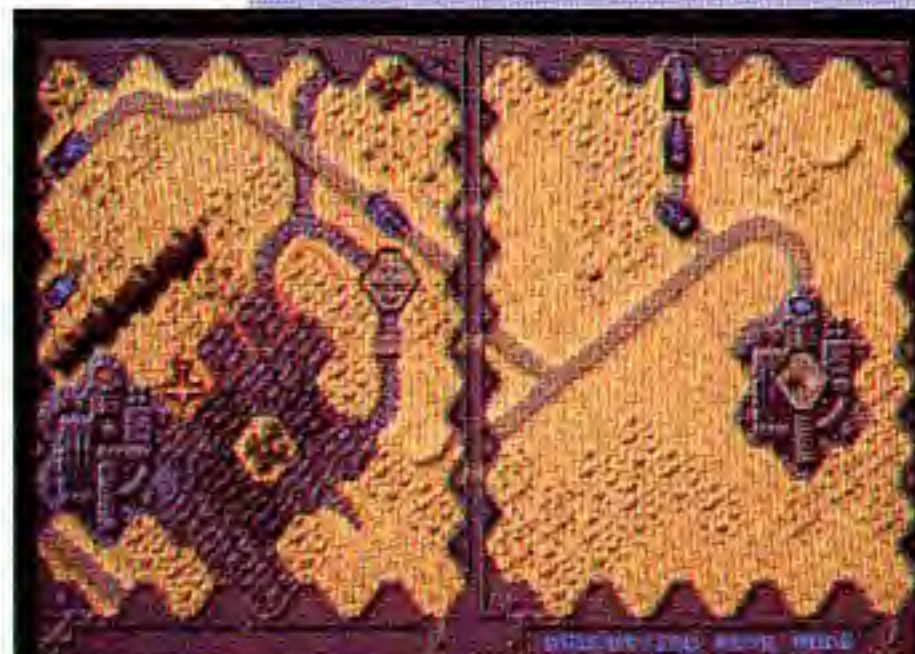
## Hunt the Fonts

Grafik:	52%
Sound:	76%
Handhabung:	81%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	76%
Red. Urteil:	74%
Für Fortgeschrittene	
Preis: noch offen	
Hersteller: Max Design/ Panda Design	
Genre: Mixtur	

Spezialität: PAL-Screen, speicherbare Highscores, abschaltbare Musik und deutsche Anleitung.

Wer sagt da, Strategicals wären nur was für stille Tüftler, während sich die Massen ganz woanders austoben? Komischerweise war

just das strategische Battle Isle eins der meistgekauften Spiele des letzten Jahres - und die Massen riefen lautstark nach mehr!



BATTLE ISLE DATA  
DISK Mehr Inseln, mehr Spaß!

Also brütet das Blue Byte-Team über „Battle Isle II“, strickt an der eng verwandten „History Line“ (Preview im letzten Heft) und überlegt sich, wie man den Fans die Wartezeit verkürzen könnte. Kurz und gut, man ging in sich, und was fand man da? 24 neue Solo- und 8 frühlingsfrische Zwei-Spieler-Landschaften! Einer alten Ergänzungsdisk-Tradition folgend vergeben wir keine Bewertung, denn am grundsätzlichen Spielverlauf hat sich ja nichts geändert: Nach wie vor geht es darum, entweder das feindliche Hauptquartier zu stürmen oder sämtliche gegnerischen Einheiten aufzureiben, immer noch erhält man ein Paßwort für jedes eroberte Eiland. Steuerung, Musikbegleitung, Truppen, all das ist vollkommen identisch. Wegen der besseren Optik kämpft jetzt allerdings nicht mehr Gelb, sondern Rot gegen Blau, außerdem wurde die gestrichelte

Umrahmung der Sechsecke beim „Reichweiten-Test“ durch eine langgezogene, etwas dickere Linie ersetzt. Die Action-Sequenz ist ein bißchen detaillierter gezeichnet, und bei den neuen Landschaften selbst hat man sich viel Mühe gegeben. Manche sind mit Schnee bedeckt, in anderen knirscht der Wüstensand, und einmal existieren Eis- und Sandwüste sogar friedlich nebeneinander.

Für 59 Marker ist die Data Disk somit zwar bestimmt keine billige, aber doch eine wertvolle Ergänzung für altgediente Insel-Strategen; Neu-Insulaner müssen sich zuerst das Hauptprogramm besorgen, denn eine allein lauffähige Version wie bei „More Lemmings“ gibt's hier leider nicht. Was es gibt, das sind eine 60seitige Fortsetzung der Battle Isle-Story, ein Ray Tracing-Poster und wieder viele durchkämpfte Nächte!

(C. Borgmeier)





# DIE MILITARY COMPETITION

MicroProse macht mobil: Alle Strategen, Taktiker und Simulanten unter Euch dürfen sich auf Nachschub freuen!

Ja, wirklich alle – auch jene, die ihren letzten Sold längst verbraten haben...

Special Forces Wants You!

... denn schließlich ist das hier ein Preisausschreiben, daher gibt's hier alles umsonst! Ja, aber was gibt's denn nun? Also erstmal gibt's natürlich „Special Forces“, die neue Strategie-Simulation von MicroProse. Ihr wißt schon, das ist dieser tolle Stratego-Knaller mit den zünftigen Action-Einlagen. Wie, wißt Ihr nicht? Dann aber schleunigst den Test aufgeblättert und ran an die Hausaufgaben!

Apropos Haus- und andere Aufgaben: Seien wir doch mal ehrlich, wer von uns kann z.B. die Himmelsrichtung nach dem Stand der Sonne bestimmen? Oder ein unbekanntes Laufobjekt auf 300 Meter Entfernung erkennen? Solche Fähigkeiten braucht man aber im Gelände – fragt nur erfahrene Survival-Spezialisten wie Oskar oder Brork. Also hat MicroProse ein paar erstklassige Ausrüstungsgegenstände für das Überleben im zentraleuropäischen Dschungel zur Verfügung gestellt: Army-Ferngläser für den Weitblick, Military-Kompass für den Überblick und „Special Forces“ für den Durchblick!



## 1. – 3. Preis

Je ein Army-Feldstecher und Military-Kompaß plus „Special Forces“

## 4. – 6. Preis

Je ein Army-Feldstecher plus „Special Forces“

## 7. – 9. Preis

Je ein Military-Kompaß plus „Special Forces“

## 10. – 12. Preis

Je ein „Special Forces“

So, teilnahmeberechtigt sind diesmal ausschließlich friedliebende Bildschirm-Militaristen, die nicht bei MicroProse oder dem Joker Verlag arbeiten und auch nicht zufällig Rechtsweg heißen (Merke: der Rechtsweg ist *immer* ausgeschlossen!). Um zu überprüfen, ob Ihr auch wirklich ein friedliebender Bildschirm-Militarist seid, gilt es, folgende Frage zu beantworten:

„Knobelbecher“ braucht man zum

- a) Würfeln
- b) Marschieren
- c) Tüfteln
- d) Trinken

Die treffende Antwort oder auch nur den Kennbuchstaben auf ein Kärtchen schreiben und bis zum 15.05.92 (Einsendeschluß) zur Feldpost bringen. Damit der Schrieb auch im richtigen Schützengraben landet, sollte folgende Adresse draufstehen:

Joker Verlag  
„Military-Competition“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar





**Kein Scherz!**  
**Eröffnung 1. April**  
**3000 Hannover**  
**Georgswall 3**  
**0511-3217951**

# FUNNY-SOFTWARE

Inti. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

**Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95**

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx \*Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg  
14-18 Uhr  
06841/64587

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613282

Bayern: München  
12-18 Uhr  
089/761908

NRW: Kamen  
12-18 Uhr  
02307/72181

Württemberg: Aalen  
10-18 Uhr  
07361/680663

Baden: Freiburg  
10-18 Uhr  
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- - Einzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskassa + 21,-  
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

**Jetzt neu:**  
**Konsolen**  
**zu teuflischen**  
**Preisen**

## CARTRIDGES

### SEGA MEGA DRIVE

688 Submarine Attacke	129,95
Alex Kidd	99,95
Budokan	121,95
Centurion	121,95
Cyberball	111,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Fighting Master jap.	99,95
Gholsen Ghosts	121,95
Golden Axe 2	111,95
James Pond 2VS	112,95
Jewel Master	104,95
Junction jap.	49,95
Klax	101,95
M 1 Battle Tank	121,95
Magic Hat jap.	59,95
Mega Trax jap.	94,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Phantasy Star III	124,95
Might & Magic 2	139,95
Monster Hunter jap.	79,95
Moonwalker	111,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 2	171,95
Phantasy Star 3	124,95
Rambo 3	94,95
Revenge of Shinobi	111,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Super Thunder Blade	111,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Thunder Force 3	101,95
Wonderboy 3	111,95
Wrestle War	111,95
Zero Wings jap.	99,95

Out Run	84,95
Pacmania	101,95
Paperboy	94,95
Phantasy Star	131,95
Pro Westling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
Rambo (L. PH.)	84,95
RC Grand Prix	84,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spidermann	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95
Zillion 2	74,95

Kickle Cubicle	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Quantum Fighter	84,95
Rad-Racer	94,95
RC PRO AM	84,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Simpsons	114,95
Skate or Die	99,95
Ski or Die	99,95
Snake Rattle N' Roll	69,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
The Battle of Olymp	114,95
Top Gun 2	114,95
Total Recall	99,95
World Cup	84,95
Wrestlemania Chall.	99,95

Teenage Mut. H. Turt.	64,95
The Simpsons	67,95
Turnican	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

### ATARI LYNX

Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrotop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampage	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N. Runner	77,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zatlor Mercenary	69,95

### SEGA GAME GEAR

Adv. o. G. jap.	59,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	87,95
Factory Panic	66,95
Frogger	66,95
G-Loc	56,95
GG Aleste jap.	76,95
Griffin jap.	62,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	59,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hedgehog	76,95
Space Harrier	66,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taro-Ruta-Aktion jap.	59,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

### GAME BOY

Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Baseball	47,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Battleloads	77,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Footb./Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bugs Bunny Crazy	54,95
Burai Fighter Delux	49,95
Castlevania	67,95
Chessmaster	54,95
Dead Alien Opus	44,95
Dead Hear Scrabble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gozilla	59,95
Gremlings 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Motocross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunaga's Ambition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95

### SPIELE - KONSOLEN + ZUBEHÖR

#### SEGA MASTER

Sega Master System II	
+ Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
Light Phaser + Shoot Game	154,95
Rapid Fire Unit	29,95

#### SEGA MEGA

Action Replay	149,00
Master Converter	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	389,00
Mega Drive dtisch. o. Spiel	289,00
Mega Drive jap. o. Spiel	264,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95

#### GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95

#### NINTENDO NES

NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lithgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
NES Spielebox	14,95

#### GAME BOY

Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95

#### ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	34,95

### SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
California Game	84,95
Casino Games	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
Double Dragon	84,95
Dynatit Dux	84,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Finale Bubble Bobble	84,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Gholsn'n Ghosts	94,95
Golden Axe	94,95
Golfmania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95
Moonwalker	94,95

### NINTENDO

A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Archivals	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Boulder Dash	67,95
Castelmania	94,95
Days of Thunder	94,95
Defender o.t. Crown	124,95
Double Dragon 2	114,95
Dr. Mario	84,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95
Gradius	94,95

**Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?**



**Kein Scherz!**  
**Eröffnung 1. April**  
**3000 Hannover**  
**Georgswall 3**  
**0511-321795**

# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx \*Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

<b>Saarland: Homburg</b>	<b>Hessen: Frankfurt</b>	<b>Bayern: München</b>	<b>NRW: Kamen</b>	<b>Württemberg: Aalen</b>	<b>Baden: Freiburg</b>
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	10-18 Uhr	10-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	07361/680663	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-  
 Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

## SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95	Heart of China dt.	84,95	-	94,95	Red Baron dt.	96,95	-	96,95
4D Sports Boxing	64,95	-	-	Heimdal	74,95	84,95	-	Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95
4D Sports Driving	72,95	-	-	Home Alone	64,95	-	74,95	Riders of Richan	62,95	-	79,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Hudson Hawk	64,95	64,95	-	Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Abandoned Places	78,95	-	-	Hyperspeed	-	-	99,95	Robin Hood (Siera)	-	-	86,95
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Robocop 3	64,95	-	-
AGE	78,95	78,95	86,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.	Roger Rabbit	a.A.	-	78,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	James Pond II	64,95	64,95	-	Rolling Ronnie	69,95	69,95	-
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	Jimmy White Snooker	69,95	-	-	Romance o.t. Kingd. 2	104,95	-	104,95
Air Land & Sea	64,95	-	89,95	Kick Off II	58,95	58,95	64,95	Sanctuary	79,95	-	79,95
Airbus 320	94,95	94,95	-	Kid Gloves II	64,95	64,95	-	Search for the Titanic	-	-	74,95
Airline	-	-	72,95	Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95	Secret Waap. o. Luftw.	-	-	94,95
Amberstar	81,95	81,95	-	Knightmare	74,95	74,95	-	Secret Weapons P80	-	-	49,95
Another World	64,95	64,95	-	Knights o.t. Sky	77,95	77,95	94,95	Shanghai 2	-	-	67,95
Apydia	72,95	-	-	Leander	74,95	-	-	Shuttle deutsch	-	-	114,95
B.A.T. 2	-	-	-	Legend of Fearghail	69,95	69,95	74,95	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95	Lecture Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95	Sim Ant	-	-	89,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Lecture Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-	Lemmings	62,95	62,95	-	Sim Earth	-	-	96,95
Bards Tale Trilogy	-	-	86,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95	Smash TV	69,95	69,95	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Lemmings Ständal. Vers.	62,95	62,95	74,95	Sorcerer's Appliance	-	-	86,95
Big Business	59,95	59,95	62,95	Lethal Kross	67,95	-	-	Soul Crystal	72,95	-	78,95
Birds of Prey	74,95	-	-	Life & Death	69,95	69,95	-	Space Ace II	79,95	79,95	89,95
Black Gold	69,95	69,95	74,95	Life & Death 2	-	-	74,95	Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95	Links	-	-	86,95	Speedball II	64,95	64,95	79,95
Buck Rogers 2	-	-	72,95	Links II (Pro)	-	-	86,95	Star Control	72,95	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95	Links Barton Creek	-	-	44,95	Star Trek	-	-	78,95
Castles	72,95	-	79,95	Links Bayhill Course	-	-	44,95	Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Logical	59,95	54,95	59,95	Starflight II	66,95	-	66,95
Castles of Dr. Brain	-	-	86,95	Lotus Espr.Tur. Chai 2	69,95	69,95	-	Steigenberger Hotelm.	59,95	-	-
Celtic Legends	74,95	-	-	L'empereur	-	-	99,95	Stellar 7	62,95	-	62,95
Chessmaster 3000	-	-	82,95	M.I. Tank Platoon	74,95	74,95	87,95	Strike II	-	-	74,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95	Mad TV	-	-	86,95	Strike Commander	-	-	-
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Magic Candle II	-	-	78,95	Strike Fleet	64,95	64,95	-
Civilization	-	-	89,95	Magic Pockets	64,95	62,95	-	Suspicious Cargo	64,95	-	-
Civilization deutsch	-	-	104,95	Manchester Uni. Eur.	59,95	59,95	-	T.N.T. II	78,95	-	-
Conquestator	78,95	-	-	Martian Memorandum	-	-	86,95	Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-	Master Golf	79,95	79,95	-	Terminator 2	62,95	62,95	74,95
Darkmann	72,95	72,95	-	Maupiti Island	64,95	64,95	74,95	The Games Winter Chai	-	-	82,95
Das Boot	74,95	-	86,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-	The Godfather	74,95	-	79,95
Death of Glory	-	-	86,95	Mega Twins	64,95	64,95	-	The Oath	64,95	-	-
Demonsgate	-	-	-	Megatraveller 2	-	-	79,95	The Simpsons	72,95	72,95	76,95
Demotors	74,95	74,95	-	Merca	64,95	-	-	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Devinus Desings	64,95	64,95	-	Micropose Soccer	64,95	64,95	64,95	Their finest Hour Mics.	39,95	39,95	39,95
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95	Midwinter 2	78,95	78,95	-	Time Quest	-	-	79,95
EccoQuest	-	-	89,95	MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	89,95	Tip Off Basketball	64,95	64,95	-
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95	Top League	74,95	74,95	86,95
ESS Mega	-	-	86,95	Monkey Island	89,95	89,95	89,95	Train II	78,95	-	78,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95	Transworld	62,95	62,95	68,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95	Monkey Island e.	-	-	74,95	Ultima 6	72,95	-	89,95
F.117 A Nighthawk	-	-	88,95	Monster Pack II	64,95	-	-	Ultima 7	-	-	89,95
F-15 Operation Disk	-	-	49,95	No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95	Ultima 7	-	-	79,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	On the Road	69,95	69,95	-	Uncharted Water	-	-	114,95
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	94,95	P.P. Hammer	54,95	-	-	USS John Young 2	84,95	-	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Panzer Battles	64,95	-	-	Utopia	74,95	74,95	-
Fantastic Voyage engl.	74,95	-	-	Paperboy II	-	-	64,95	Vengeance of Excalibur	78,95	-	-
Fascination	74,95	74,95	89,95	Paragliding	a.A.	-	a.A.	Vroom	64,95	64,95	-
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-	PGA Cours. Disk	42,95	-	42,95	Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95	Wild West World	84,95	-	84,95
Flight Planner	-	-	72,95	Pirates	63,95	68,95	64,95	Willy Beamish	78,95	-	86,48
Formula 1. Grand Prix	78,95	79,95	-	Pit Fighter	69,95	69,95	69,95	Wing Commander	-	-	84,95
Free D.C.	-	-	94,95	Police Quest 2	86,95	96,95	86,95	Wing Commander II	-	-	78,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95	Police Quest 3 dt.	-	-	86,95	Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Goblins	72,95	-	72,95	Pools of Darkness	-	-	74,95	Wing Com. Miss D.1 o. 2	-	-	44,95
Gods	62,95	62,95	78,95	Populous II	67,95	67,95	-	Winter	68,95	68,95	72,95
Golden Eagle	-	-	64,95	Populous Editor	44,95	-	-	Wolfschild	64,95	64,95	-
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95	Power Monger	74,95	74,95	-	World Wrestl. Federt.	64,95	-	-
Gunship 2000	-	-	87,95	Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-	WWF Wrestlingmania	74,95	74,95	82,95
Harlequin	64,95	-	-	Railroad Tycoon	78,95	74,95	64,95				
Harpoon 2	78,95	-	89,95	Realms	74,95	74,95	-				

**Konsolen**  
**zu teuflischen**  
**Preisen**  
 (siehe Konsolenteil)



## HARDWARE + ZUBEHÖR

**JOYSTICKS:**  
 Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95  
 Competition Pro, Standard transparent DM 29,95  
 Competition Pro, Standard transparent-blau DM 39,95

**JOYSTICKS PC:**  
 Competition Pro, transparent-blau DM 89,95  
 Greys schwarz DM 92,95  
 Greys transparent DM 90,95

**ZUBEHÖR:**  
 elektr. Bordstecker DM 44,95  
 Maus-Joystick Umschalter DM 39,95  
 Rest-Ware Maus DM 79,95  
 Color-Maus-Grafik m. Pad DM 99,95  
 Synco Express 3 DM 99,00  
 Amiga Action Replay 2: A500 DM 199,00  
 Amiga Action Replay 2: A2000 DM 219,00  
 Mega Mix (250 Dpi) DM 59,00  
 Vollstatische Maus DM 119,00  
 Crystal Trackball DM 114,00  
 Nummern-Kabel DM 29,95  
 Sunnyline Mouse DM 79,95  
 Druckerständer DM 34,95  
 X-Copy Print. 5.0 DM 79,95  
 Kickstart-Umschaltplatine DM 89,00  
 Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3 DM 119,00  
 Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0 DM 249,00  
 Amiga 500 kompl. m. Maus DM 799,00  
 Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 809,00  
 AMIGA 500 plus DM 849,00  
 AMIGA Fathemior 1084 S DM 579,00  
 TV-Modulator DM 79,95

**SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:**  
 mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 5 Monate DM 74,00  
 mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00  
 mit Uhr + Akku abschaltbar + Railroad Tycoon DM 144,95  
 mit Uhr + Akku abschaltbar + Monkey Island DM 153,95  
 mit Uhr + Akku abschaltbar + Bundle Man. prof. DM 154,95

**SPEICHERERWEITERUNG**  
 für A 500 Grundversion erweiterbar auf:  
 512 KB Preis: DM 99,00 1 MB Preis: DM 249,00  
 für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:  
 512 KB Preis: DM 129,00 2 MB Preis: DM 299,00  
 für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:  
 2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 628,00  
 für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

**LAUFWERKE zu SUPERPREISEN**  
 3.5" Floppy Drive extern, sim abschaltb. f. A 500 DM 154,00  
 5.25" Floppy Drive extern, sim abschaltb. f. A 500 DM 154,00  
 3.5" Floppy Drive intern für A 500 DM 154,00  
 Laufwerke für PC 3.5" 1.44 MB DM 159,00  
 Laufwerke für PC 5.25" 1.2 MB DM 169,00  
 Entsaurefrees für 3.5" Laufwerk DM 20,00

**Festplatten A500 Oktagon für Amiga 500:**  
 A500 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00  
 A500 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.515,00  
 Mehrpreis je 2 MB RAM DM 105,00  
**Festplatten A2000 Oktagon für Amiga 2000:**  
 A2000 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00  
 A2000 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00  
 A2000 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00  
 Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

**Festplatten Golem SCSI für A500:**  
 Golem 50 MB DM 969,00  
 Golem 100 MB DM 1.269,00  
**Festplatten Golem SCSI für A2000:**  
 Golem 50 MB DM 969,00  
 Golem 100 MB DM 1.269,00  
 Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram DM 1.498,00  
 Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00  
 Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00

**DRUCKER**  
 Fujitsu DL 1100 24 Nadel DM 698,00  
 Fujitsu DL 1100 Color DM 948,00  
 MITA Laser Drucker LP-X1 DM 2.798,00  
 11 Seiten pro Min./250 Blatt  
 Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo) DM 367,00  
 ohne CMS-Chips (Mono) DM 298,00  
 Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 engl. mit CMS-Chips (Stereo) DM 333,00  
 ohne CMS-Chips (Mono) DM 264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage





# FJK

Heute saufen wir uns mal so richtig zu! Nein, nein, nicht was Ihr denkt – die Rede ist von einem gehaltvollen Spiele-Cocktail aus zwei beliebten PD-Serien, den wir diesmal gemeinsam mit Euch schlürfen wollen.

Wie es sich gehört, stellen wir Euch erstmal die Barmixer vor: Den Auftakt macht „FJK-Games“, eine Serie, die für ihre köstliche Gamesware landauf, landab gerühmt wird. In weiterer Folge kommen wir dann zu einem alten Bekannten voller alter Bekannter, „Terry-PD“. Na, denn mal prost...

Wehmütige Erinnerungen an selige 64er-Tage erweckt das Actionspiel **CrossFire** auf der **FJK-Games 14/2**, gab es das Teil anno dunne-mals doch auch für den Brotkasten. Geändert hat sich seither nicht viel, nach wie vor soll man auf einem gerasterten Spielfeld zahlreiche Gegenstände aufklauben. Es kann jedoch der bravste Sammler nicht in Ruhe sammeln, wenn es den bösen

Gegnern nicht gefällt: ständig patrouillieren sie am Rand des Feldes und feuern ihre Schüsse entlang der Rasterlinien ins Sammelareal. Im Lauf der Zeit wird die Sache immer hektischer, die Feinde folgen den Spielerbewegungen immer flotter und werden auch in ihrer Treffgenauigkeit immer besser. Ja, spätestens ab dem dritten Level ist echt der Teufel los! Die Spielidee wurde 1:1 vom Original übernommen, und Grafik wie Sound sind recht schmuck geraten – viel Spaß beim Sammeln.

Wir bleiben beim Ballern, diesmal greifen wir jedoch selbst zur Waffe. Wie unschwer zu erraten, wurde der Vertikalscroller **Amos Defence** auf der **FJK-Games 14/5** in Amos-Basic pro-

grammiert, dem Spieltempo tut das aber keinerlei Abbruch. Eher im Gegenteil: Blitzartig huschen ganze Massen von Gegnersprites vorbei, selbst das Scrolling ist flott und ruckelfrei. Überhaupt gibt's von der technischen Seite her wenig zu moseern, die Grafik ist ansprechend gezeichnet, die Soundeffekte kommen recht knackig. Spielerisch sieht's leider nicht so berauschend aus, es gibt weder Extrawaffen noch Endgegner, und die Feindformationen wiederholen sich schon ziemlich bald. Die Programmierer verstehen also ihr Handwerk, nur mit Ideen scheinen sie nicht übermäßig reich gesegnet. Naja, für Einsteiger und angehende Amos-User auf der Suche nach einem gelungenen Fallbeispiel

ist das Game trotzdem empfehlenswert.

Wer sich hingegen zu den Profi-Zockern zählt, wird eher auf der **FJK-Games 14/10** fündig – mit **Eat Mine** wartet hier ein toller „Emerald Mine“-Clone! Mögen Grafik und Sound auch nicht mehr am allerneuesten Stand sein, Rockfords knobelige Jagd nach Edelsteinen fasziniert noch immer. Besonders, da die Ähnlichkeit zum Vorbild hier schon verblüffend ist: Wie gewohnt, buddelt man sich unter Zeitdruck durch die Erde, weicht fallenden Felsbrocken oder Säuretropfen aus und schlägt sich mit diversen Action-Puzzles herum (z.B. erscheinen manche Diamanten erst, wenn man einem tödlichen

Im Kreuzfeuer von Cross-Fire

Da lacht der Nostalgiker: Advanced Loderunner







Die PD-Mine: Eat Mine



Bombastisches Basic-Bumbum: Amos Defence

Schmetterling Steine an die Birne wirft). Alte „Boulder Dash“-Haudegen dürfen also bedenkenlos zugreifen, es warten 80 hammerharte Level voller neuer Aufgaben.

Wir wechseln zur Terry-Serie, wo wir auf der **Terry 20** ebenfalls einem alten Bekannten begegnen: **Pharaos Curse**. Na, hat's geklingelt? Genau, hier handelt es sich um ein originalgetreues Amiga-Remake des berühmten C 64-Klassikers! Auf Schatzsuche in einem umfangreichen Pharaonengrab wird man allerorten von alten Ägyptern, wandelnden Mumien und versteckten Erdwürmern belästigt. Wie gut, daß die mitgeführte Wumme keine Ladehemmung kennt und man sich in Momenten höchster Gefahr von einem Vogel in friedlichere Gefilde entführen lassen kann. Grafisch sieht der Oldie zwar etwas mager aus, aber wir haben Euch ja gesagt, das Spiel wäre *originalgetreu* konvertiert wor-

den, oder? Außerdem bekommt man den einen oder anderen ganz netten Soundeffekt zu hören, und spielerisch ist das Classic-Revival nun wirklich gelungen. Ja, das waren halt noch Zeiten...

Mindestens ebenso klassisch, aber spielerisch etwas angestaubter präsentiert sich **Nibby Nibble** auf der **Terry 142**. Wie aus zahlreichen „Nibbly“-Clones hinreichend bekannt, muß ein herzallerliebster Wurm diverse Labyrinth voller Beeren leerfuttern, wobei er wächst und wächst. Sollte sich das Vieh unterwegs selbst in die Quere kommen, hat das tödliche Folgen – und das kann leicht passieren, denn Nibb(ly) kurvt von alleine durch die Irrgärten und kann nur durch Richtungskommandos gesteuert werden. Das hat man alles schon hundertmal gespielt und gesehen, jedoch nur selten in dieser technischen Perfektion: Kein Ruckeln

beleidigt je das Auge, die Grafik ändert sich mit jedem Level, die Musik spielt schön knuddelig vor sich hin – ein wahrer Gaudiwurm!

Und auch der letzte Schluck unseres heutigen Umtrunks schmeckt klassisch, immerhin basiert **Advanced Lode-runner** auf einem der Urväter aller Plattform-Games! Nicht, daß der Enkel auf **Terry 201** grafisch (oder akustisch) sonderlich beeindrucken könnte, aber Spaß macht das Diamantensammeln am Baugerüst fast noch wie am ersten Tag! Erfreulich intelligente Gegner hetzen das Helden-Sprite über Leitern, Geländer und Eisenträger; zur Selbstverteidigung können kleine Löcher in den Boden gesprengt werden. Sollte ein Fiesling in so eine Lücke stolpern, darf man ganz bequem über seinen Kopf wegspringen, fällt man jedoch in die eigene Grube, ist der Ofen aus. Ein Editor für selbstgezimmete Level und der speicherbare

Highscore machen die Schwächen bei der Präsentation locker wett – Nostalgiker, was willst du mehr?

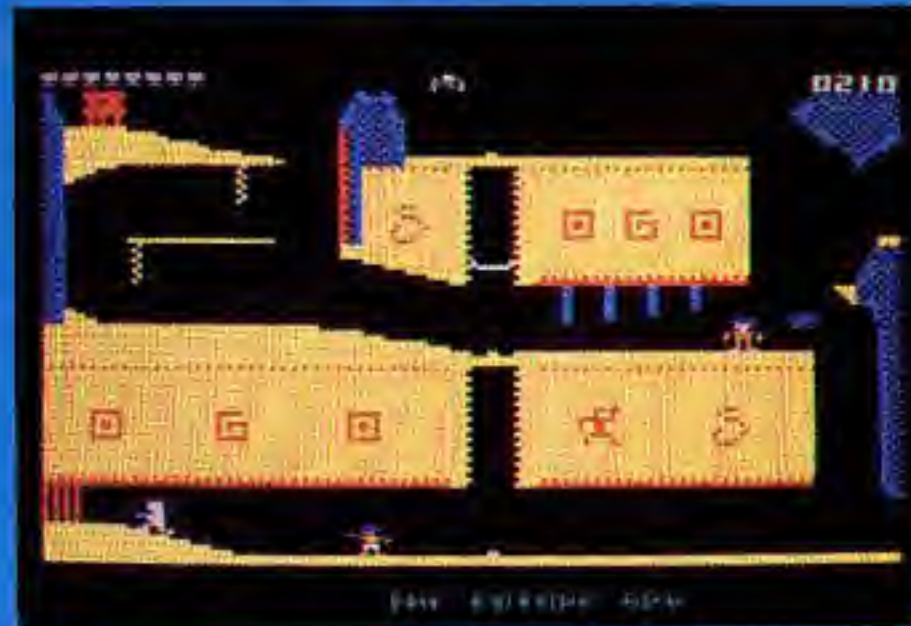
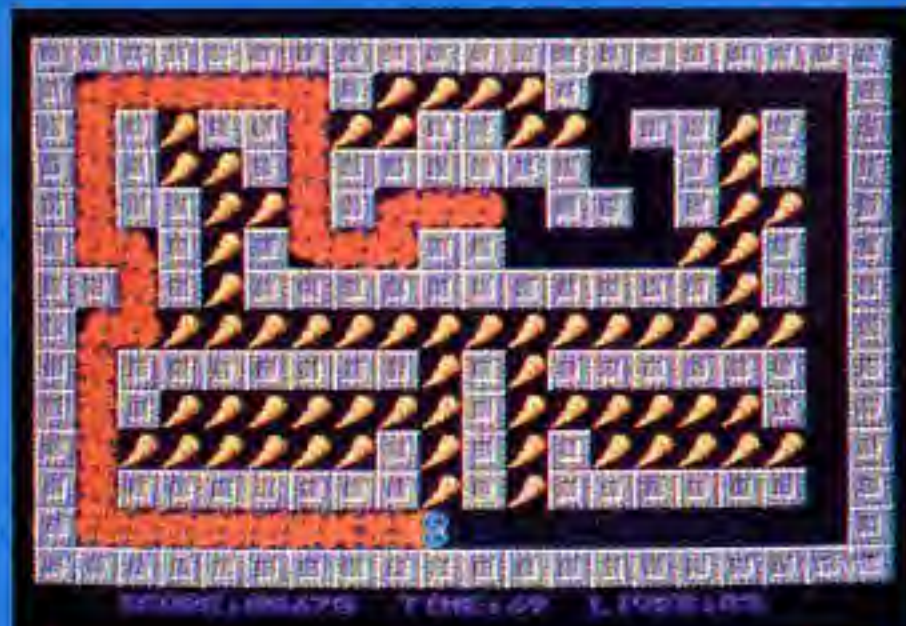
So, seid Ihr schon ganz berauscht von unserem leckeren PD-Mixdrink? Aber, um die Bestelladresse zu notieren, seid Ihr doch hoffentlich noch nüchtern genug:

CC Soft & Hardware  
H.W. Schmitt  
Peterstr. 2  
6501 Uelversheim  
Tel.: 06249/2423

Pro Scheibe sind lediglich schlappe 160 Pfennige zu berappen, dafür kriegt man anderswo gerade mal eine Leedisk. Dazu addiert Ihr nochmal magere 450 Pfennige für den Versand, und schon kommt die neue PD-Soft ins Haus – komplett mit Rechnung, so daß Ihr wirklich erst nach Erhalt löhnen müßt! (rl)

Nibby Nibble – den Nibbly durch die Lasche ziehen?

Der Nostalgiker lacht noch immer: Pharaos Curse







**Heute, wie versprochen, der zweite Teil des Berichts über die szenetechnische Situation auf anderen Systemen: Im Unterschied zu den Konsolen-Cracks vom letzten Mal sind die digitalen Freibeuter auf ST, PC und C 64 ja schon etwas länger unterwegs...**

Zunächst mal eine Gedenkminute für die mittlerweile von uns gegangenen Rechner, die logischerweise auch keine eigene Szene mehr vorweisen können: Amstrad, Spectrum, Schneider – ihre Namen sind heute nur noch Geschichte, und genau dasselbe gilt für die Cracker-Gruppen, die sich einstmals um sie scharten. Nicht mehr weit von diesem traurigen Schicksal entfernt ist auch der Atari ST, gerade mal eine Handvoll Freaks ist übriggeblieben, die aber mehr mit dem Aufarbeiten vorhandener Restbestände beschäftigt ist als mit dem Cracken frischer Soft. Aus England oder Frankreich kommt ab und zu noch ein ST-Game daher, das eine oder andere Demo wird vielleicht produziert, aber ansonsten muß man diesen Teil der Entwicklung praktisch als abgeschlossen betrachten. Kaum ein Board, das heute noch ein Plätzchen für den alten Erzrivalen übrig hat – Friede seiner Asche! Kurzfassen können wir uns auch, soweit es um das CDTV geht: Die Schillersoft wird zwar gecrackt und auf Disketten in Umlauf gebracht – aber wer will den Schrott, den es für das Gerät gibt, schon haben? Ganz anders sieht es da auf dem PC-Sektor aus; kaum zu glauben, daß man diese Kiste vor

nicht allzulanger Zeit noch ungestraft als langweiligen Bürokecht ohne jede Gamepower bezeichnen konnte! Mittlerweile haben die Spiele-Piraten auch hier kräftig die Säbel gewetzt und jagen nun mit geblähten Segeln über's Software-Meer – die Amiga-Barkasse ist bereits in Sicht, möglicherweise wird sie demnächst gar überholt. Etwas weniger blumig formuliert bedeutet das, daß man zur Zeit bereits *beide* Rechner braucht, um wirklich sämtliche Neuerscheinungen aus den Boards zu holen, denn in Sachen DFÜ befinden sich die Gemischtwarenanbieter (Amiga & PC) auf dem Vormarsch. Begünstigt wird der Trend hin zum PC unter anderem durch die immer zahlreicher werdenden „Multi-MB-Spiele“, die einfach nach einem Computer mit (riesiger) Festplatte schreien. Das gilt vor allem für CD ROM-Games, die in gecrackter Form ohne weiteres 20 herkömmliche Floppy-Disks verbrauchen. Hier macht sich natürlich auch der Geschwindigkeitsvorteil des Harddisk-Betriebs gegenüber den bekanntlich recht lahmen CD ROM-Laufwerken angenehm bemerkbar. Weniger angenehm ist hingegen die vielfach sehr

dürftige Qualität: Manche PC-Cracker bringen es tatsächlich fertig, eine völlig unbehandelte Originalversion in die Boards zu schleusen – wer sich das Spiel runterzieht, darf dann selber zusehen, wie er es zum Laufen bringt! Später irgendwann wird dann die Anleitung und eine „Reparatur-Datei“ (FIX genannt) nachgeliefert. Noch schlimmer verhält es sich mit den sogenannten „Fakes“, bei denen sich hinter einem großen Titel, wie z.B. „Strike Commander“ nur irgendwelche belanglosen Listen etc. verbergen. Richtig professionell geht es vergleichsweise bei den Anleitungen und Lösungen zu, das Handbuch von „Falcon 3.0“ wurde beispielsweise komplett abgescannt und in die Boards gepumpt – trotz über 300 Seiten Umfang! Daneben sind allerlei abdigitalisierte Karten und Ähnliches zu haben, aber auch hier wird im Detail viel geschludert, so daß man letztlich mit der ganz normalen, legalen Tour billiger und besser gefahren wäre. Kennen wir das nicht irgendwoher?

Last not least der C 64: Da der gute alte „Brotkasten“ nach wie vor sehr verbreitet ist, und weil ein Großteil seiner User mit Hilfe von Freezern selbst cracken und

trainieren kann, ist das Angebot immer noch sehr groß. Dabei handelt es sich zwar überwiegend um alte und uralte Games, aber die Gruppen sind ja meist auch nicht mehr die jüngsten, zum Bleistift treibt die Szene-Legende „Legend“ hier immer noch ihr Unwesen. Modulcracks sind ebenfalls out, schließlich konnte sich die „Konsolen-Version“ des Rechners, der C 64 GS, nie so richtig durchsetzen. Aber was Demos und Intros angeht, ist die 64er-Szene den Amiga-Kollegen zumindest ebenbürtig: Unlängst landete auf einer schwedischen Copy Party ein C 64-Demo aus Versehen in den Amiga-Charts – und zwar ziemlich weit oben! Aus den Boards ist der 64er aufgrund technischer (Modem-) Probleme inzwischen jedoch weitgehend verschwunden, die Verbreitung gecrackter Soft findet vor allem auf dem traditionellen Postweg statt.

So, jetzt wißt Ihr zwar nicht alles, aber wenigstens das Wichtigste über die aktuelle Szene-Lage in nicht amigianisierten Gefilden. Nächstes Mal dreht sich dann wieder alles um die „Freundin“, verspricht hoch und heilig

Euer

**DR. FREAK**

AMIGA





### 139 Intromaker

ISBN 3-86084-139-4

Mehr als 30 verschiedene Bootblock-Intros können erstellt werden, mit jeweils diversen Zusatzeffekten. Individueller Text, verschiedene Scrolling-Arten, IFF-Grafiken können geladen werden, Musikeinblendung, ...! Erstellen auch Sie verblüffende Effekte in wenigen Sekunden! Super-Animationen!

DM 49,-



### Nr.131 ÜbersetzE

ISBN 3-86084-131-8

Mit dem Programm ÜbersetzE können Sie problemlos englische Texte ins Deutsche übersetzen. ÜbersetzE verarbeitet problemlos Texte beliebiger Länge und ist dank des umfangreichen mitgelieferten Wörterbuches enorm leistungsfähig. Natürlich sind die übersetzten Sätze nicht grammatikalisch fehlerfrei, aber der Sinn bleibt doch erhalten. Das Wörterbuch ist problemlos selbst erweiterbar und der registrierte Kunde wird über Updates informiert! Selbstverständlich liefern wir ÜbersetzE mit umfangreicher deutscher Dokumentation aus!

DM 29,-



### 142 Master-Adress

ISBN 3-86084-142-4

Eine komfortable deutsche Adressverwaltung. Bis zu 32000 Adressen, schnell, Filter- und Sortierfunktionen, Listen- und Adressaufkleberausdruck.

DM 29,-



### 147 Amiga-Chart-Analyse

ISBN 3-86084-147-5

Ein leistungsfähiges Aktien-, Optionschein- und Indexverwaltungsprogramm. Grafische und tabellarische Chart-Analyse. Wird mit aktuellen Kursdaten auf 2 Disketten zusammen ausgeliefert!

DM 69,-



### 164 Label-Designer

ISBN 3-86084-164-5

Label-Designer erstellt professionelle Etiketten für 3,5"-Disketten. Text und Grafik können gemischt werden! Leicht bedienbar und flexibel!

DM 49,-



### 124 SGM

Statistik-Grafik-Manager

ISBN 3-86084-124-5

Auf einfache Art und Weise können Sie mit SGM Statistik- und Präsentationsgrafiken erstellen: Balken-, Torten-, Tendenz-, Flächengrafiken. Diese Grafiken können ausgedruckt oder im IFF-Format weiterbearbeitet werden.

DM 49,-

### 104 Haushaltsbuch

ISBN 3-86084-104-1

Komplettlösung zur Verwaltung Ihrer privaten Finanzen! Leicht bedienbar, auch für Computer-Neulinge geeignet. Unterstützung durch Demo-Daten, frei von buchhalterischen Fachausdrücken, Funktionsüberblick: verschiedene Dateien, mehrere Kontenlisten, bis zu 10 Bilanzen, 40 freidefinierbare Konten, Suchroutinen, doppelte Buchführung, Filterfunktionen, Jahresübertrag, Mausunterstützung (1 MB).

DM 99,-



### Nr.150 Nostradamus

ISBN 3-86084-150-5

NOSTRADAMUS ist ein professionelles deutsches Programm zur Horoskopstellung auf wissenschaftlich fundierter Basis. Es besteht durch seine einzigartige Benutzeroberfläche und ermöglicht es auch dem Horoskop-Laien, komplizierte Berechnungen ohne Grundlagenkenntnisse durchzuführen. Es beinhaltet Standard-, Chinesische- und Runenhoroskope. Alle Horoskope können über Drucker ausgedruckt werden. Für alle Amiga-Modelle geeignet!

DM 89,-



### Nr. 151 DiskLab

ISBN 3-86084-151-3

DiskLab ist ein Programm, mit dem Sie Kopierschutzmechanismen analysieren und entfernen können. Mit DiskLab können Sie von allen Möglichkeiten des Diskcontrollers Gebrauch machen und dabei Disketten auch auf der untersten Ebene manipulieren. Die Erstellung eines eigenen Kopierschutzes sowie das Entschlüsseln von Fremdformaten ist ebenfalls möglich. DiskLab ist vollkommen mausgesteuert.

DM 69,-



### 157 KontenManager

ISBN 3-86084-157-2

Ein umfangreiches Programm zur privaten Buchhaltung und Girokontoverwaltung. Sie können dieses Programm ohne buchhalterische Vorkenntnisse voll nutzen und zusätzlich sind grafische Auswertungen integriert!

DM 49,-



### 158 Professional-Titler

ISBN 3-86084-158-0

Ein professionelles Video-Titel-Programm für die Commodore-Amiga-Familie. Professional Titler verfügt über mehr als 20 Überblend-Funktionen und ist trotz seiner Funktionsvielfalt einfach zu bedienen.

DM 69,-



### Nr.159 PPrint DTP

ISBN 3-86084-159-9

PPrint ist ein DTP Programm für den Heimbereich, Sportvereine, private Drucksachen, ...! Mit PPrint können Sie Text & Grafik beliebig mischen und millimetergenaue Druckvorlagen erstellen. Mit PPrint können Sie bis zu 1024 x 1024 Punkte große Druckwerke erstellen, mit einer maximalen Ausdruckgröße von 1m x 1m. 16 bzw. 32 Farben sind gleichzeitig darstellbar und sowohl Lottes als auch HiRes und Interlace werden unterstützt. Das Programm arbeitet nach dem WYSIWIG-Prinzip, ist vollkommen mausgesteuert und multitaskingfähig! Zur Bildverarbeitung ist ein Grafikeditor und ein Farbanpasser integriert. Es besteht die Möglichkeit zur Verarbeitung von IFF-Grafiken. Zusätzlich liefern wir 4 Disketten mit Klein-Grafiken aus!

DM 99,-

### 165 Master-Virus-Killer V2.2

ISBN 3-86084-165-3

Erkennt und vernichtet mehr als 158 Boot- und Linkviren! MVK wird ständig erweitert und ist leicht bedienbar! Top-Hit!

DM 49,-



### 175 AMopoly

Die Amiga-Umsetzung des bekannten Brettspiel-Klassikers für bis zu 4 Spieler. Der Computer kann beliebig viele Gegner übernehmen! Garantiert langer Spielspaß!

DM 39,-



### 174 Advance

ISBN 3-86084-174-2

Ein Englisch-Vokabeltrainer in Perfektion mit sehr guter Benutzeroberfläche, Erweiterungsmöglichkeiten und leistungsstarken Abfrageroutinen. Umfangreicher Grundwortschatz!

DM 39,-



### 180 TSBackup

ISBN 3-86084-180-7

Ein leistungsstarkes und schnelles Backupprogramm für alle Festplatten. Verschiedene Backup-Modi wie Standard, komprimiert und verschlüsselt, Track etc. sind enthalten. TSBackup gewährleistet eine optimale und dauerhafte Datensicherheit. Sehr benutzerfreundlich.

DM 49,-



### 177 Steuer Profil 91

ISBN 3-86084-177-7

Ist die überarbeitete Version des bekannten Programmes. Es ist vollkommen an die neue Gesetzeslage angepaßt und wird mit umfangreichem deutschem Handbuch ausgeliefert. Mit StPr 91 stellt die Berechnung Ihrer Lohn/Einkommensteuer kein Problem mehr dar. Es besteht sogar die Möglichkeit des Ausdruckes in die amtlichen Formulare. Außerdem erwerben Sie mit dem Kauf von StPr 91 günstige Update-Gelegenheiten und Service für die nächsten Jahre gleich mit. StPr 91 ist um zahlreiche Möglichkeiten bezüglich Kapitalvermögen erweitert und deckt 99,9% aller möglichen Fälle ab. Sie können viel Geld und Zeit sparen! Benötigt 1MB!

DM 99,-



### 184 POCObase - Datenbank

ISBN 3-86084-184-X

POCObase ist der neue Superhit aus unserer Schatztruhe. Die ultimative Datenbank, die sowohl für Einsteiger als auch für Profis geeignet ist. Dank superleichter Bedienung können Sie ab sofort komplexe Büroanwendungen aber auch Adress-, Video-, CD-, Briefmarken- und sonstige Verwaltungen mit POCObase durchführen. POCObase in Stichworten: - Datenfelder mit 6 verschiedenen Feldtypen können individuell eingerichtet werden - bis zu 31 Datenbanken können gleichzeitig bearbeitet werden - fast keine Beschränkung des Datenvolumens - komfortabler Maskeneditor - verwaltet und druckt IFF-Grafiken - leistungsfähige Filter-, Such- und Sortierfunktionen - Erstellung von Indizes und Relationen - kinderleichte Bedienung - hohe Geschwindigkeit. Benötigt 1MB.

DM 79,-





# PLAN FROM OUTER SPACE



**AUSGESTATTET MIT EINER  
UNS BEI WEITEM ÜBERLEGE-  
NEN TECHNOLOGIE LANDEN DIE  
AUSSERIRDISCHEN MIT IHREN  
HYPER-SPACESHIPS IN EINEM  
KLEINEN KAFF BEI MÜNCHEN...**

**MIT IHREM BRUTALEN  
VERDUMMUNGSSTRAHL  
DROHEN SIE ALLE COMIC-  
ZEICHNER DEUTSCHLANDS  
VÖLLIG ZU VERBLÖDEN !  
(OH, MEIN GOTT !)**



**KANN BRORK ROGERS DEM  
UNHEIL NOCH EINHALT GE-  
BIETEN, ODER IST DAS NIVEAU  
RETTUNGSLOS VERLOREN ??  
LESEN SIE UNBEDINGT DEN  
NÄCHSTEN JOKER !! (TATATA!)**

## DUNGEONBLASTER THE SECRET OF SCHORSCH

13. Während Du Dich der Tür näherst, wird der Lärm lauter: „Uhar! Lirää! Hähä!“ Dazwischen der Joker: „Binde mich sofort los, Du bist ja schlimmer als Dr. Freak!“ Und irgendwer brüllt: „Toor!“. Kommt eindeutig alles aus dem Raum hinter der Pforte, die leider verschlossen ist, wie Du vorsichtig herausfindest. Na, vielleicht bringt Dich das Brecheisen weiter, das links an der Wand lehnt? Möchtest Du Dich erst ein wenig umschauen (23) oder die Tür gleich mit dem Eisen bearbeiten (5)?

14. Als ob Dich verschlossene Türen jemals gekümmert hätten! Du marschierst einfach hindurch. Falls Du eine Thermoskanne mit Kaffee bei Dir hast, stirbt sie bei dieser Aktion den Helden-tod. Der Kaffee läuft aus und

zerfrißt die Reisetasche samt Joystick. Mist! Zudem wirst Du von einer Selbstschußanlage mit vergifteten Pfeilen bombardiert. Mega-Mist! Kostet Dich 10 Deiner 30 Lebenspunkte. Giga-Mist!! Weiter bei (55).

15. Während Du noch die Tür anstarrst und Dich verzweifelt fragst, wie Du ihr beikommen könntest, beschließt der große Mechaniker-Gott, daß die Lebensspanne dieses Schlosses abgelaufen ist. Du hörst ein lautes Schnappen, und die Pforte springt einen Spalt breit auf. So ein Glück! Weiter bei (55).

16. Du schaust Dich um und entdeckst eine gutgefüllte Tiefkühltruhe voller Gefrierhähnchen, einen Sicherungskasten, eine Tür, die offenbar in den immer noch lärmgefüllten Wohnraum

führt, und halt das übrige Kücheninventar. Die Tür ist nur angelehnt, also weiter bei (25).

17. Du öffnest die Tür und wirst auch schon von Michael angestarrt, der gerade Geld zählt und richtig schlechte Laune zu haben scheint. „Was ist?“ schnauzt er. „Hast Du den Kerl schon?“ Oh, oh! Leise schließt Du die Tür und bist damit wieder bei (1).

18: Du hast noch eine Chance, Dicker! Würfele ein weiteres Mal – falls Du zwischen 1 und 5 liegst, geht's bei (11) weiter, die 6 führt Dich nach (53).

19: Du springst in den Raum und forderst den Schlitzer mit lautem Gebrüll zum Kampf. Du hast noch 20 Lebenspunkte. Schorschi zum Glück nur 15. Würfele abwechselnd für Dich und ihn. Ziehe die für Dich gespielten Augen jeweils von Deinen Punkten ab, seine Augen hingegen von seinen Points. Ist er zuerst bei Null

angelangt, lies weiter bei (47). Bist Du dran, schlage die (30) auf.

20. Nach einigen Metern beschreibt der Gang eine Rechtsbiegung und endet blind. In der linken Wand entdeckst Du einen Knopf und direkt daneben einen winzigen Schlitz. Willst Du den Knopf drücken (31) oder lieber umkehren (55)?

21. Es gibt nichts, was Sir Peter nicht zurechtfinden könnte! Du gräbst also Deine Fingernägel in die Spalten und kippst die Platte mit Gottes Hilfe zur Seite. Kostet Dich aber 7 von 20 Lebenspunkten! Nach unten geht's mit der (2) weiter.

22. Plötzlich schwindet Dir der Boden unter den Füßen! Du fällst durch ein Loch und kannst Dich gerade noch an einer Leitersprosse festkrallen. Die beiden Frauen müssen aufgrund ihres zarten Wesens 7 von 20 Lebenspunkten abschreiben. Weiter bei (2).



# DEMNÄCHST AM AMIGA...



JOKER  
VERLAG

ENTERTAINMENT FÜR  
PERSONAL COMPUTER

MAI  
JUNI

3/92

DM 7.-/öS 56.-

str 7.- / hfl 8,50

Lit 6.400

MIT  
GROSSEM POSTSPIEL  
SPECIAL

*Exklusiv*

Das Schwarze Auge

*Top-Interview*

DIE BITMAP  
BROTHERS

*Top-Aktuell*

ACES OF THE  
PACIFIC  
ETERNAM  
PLANET'S  
EDGE  
D U N E

*Top-Informativ*

KAMPF DEN VIREN!  
MARKTÜBERSICHT:  
SOUNDKARTEN  
ALLE NEUEN  
COMPILATIONS

BESSERWISSEN  
TIPS • PLANE • CODES • LÖSUNGEN  
PLANET'S EDGE • ROCKETEER  
STAR TREK • SIM ANT  
SPACE MAX  
D.S.A.

# ...AB SOFORT AM KIOSK !



In früheren Zeiten war's der Frisiersalon oder Tante Elfriedes Lädchen an der Ecke, später folgte das Dampfradio mit seinen Hitparaden. Und heute? Tja, heute erfährt man die aktuellen Trends zuerst aus den Joker-Charts - was habt Ihr denn gedacht?

Indes sind Neuzugänge diesen Monat eher dünn gesät - zumindest bei Euren zwanzig Supertops. Einzig „Another World“, dem Polygonwunder von Delphine, wollten Ihr den Einzug ins Finale gestatten. Ansonsten haben sich lediglich überraschende Sprünge und Stürze ergeben wie z.B. der gnadenlose Aufstieg des „Beholders“ von Platz 17 bis zum achten Rang! Ob da die Vorfreude auf den Nachfolger eine Rolle spielte? Wie auch immer, selbst die Jungs von Media Control konnten anscheinend eine ruhige Kugel schieben: ihre Berichterstatte meldeten wenig Aktivitäten von der Verkaufsfront. Ganz anders dagegen unsere aktuelle Leaser-Liste, denn in den mittlerweile schon 42 Soft & Sound-Filialen war scheint's die Hölle los. Naja, probieren geht halt über studieren, und so gesehen ist es ja kein Wunder, wenn immer wieder neue Games zu den Verleih-Rennern zählen. Wir selbst waren zwischenzeitlich auch nicht faul und haben uns im nimmermüden Bemühen um Verbesserungen die Großen 10 vorgeknöpft. Das Ergebnis: Ab sofort sind die Ewigen Jagdgründe hier auf ein Jahr rückwirkend beschränkt! Jeder Top Twenty-Spitzenreiter der letzten zwölf Monate bekommt fünf Punkte, jeder zweite Platz heimst vier Points ein, und so weiter. Sinn der Übung war es, die Liste etwas abwechslungsreicher, aktueller und inter-

essanter zu gestalten - ewig die gleichen Oldies sind auf Dauer ja ein bißchen langweilig, oder?

Im nächsten Heft geben dann die Schöpfer unserer Mai-Chaoten Joker und Brork ihre Lieblingsspiele preis, anders gesagt, dann findet Ihr die Layout-Cracks Olli Wunderlich und Werner Regnet in den Personal Five. Apropos „finden“, apropos „Lieblingsspiele“: Wer flugs eine Postkarte findet und seine persönlichen Lieblinge darauf notiert, kann diesmal ein ganz besonderes Schmankerl gewinnen! Ihr werdet staunen, was die Glücksfee für Euch parat hält:

## 3 x Amiga Stereo Speaker System II

Na, ist das was? Dreimal chicer Amiga-Sound aus chicen Stereo-Boxen - das ist doch wirklich was! Wer mehr über die tollen Aktiv-Lautsprecher wissen will, sollte im Mixer der letzten Ausgabe nachlesen; wer sie gewinnen will, sollte nicht vergessen, seinen Absender (lesbar) auf dem Kärtchen zu notieren. Dann zur Einstimmung noch zweimal kurz mit den Ohren wackeln, und ab mit dem Schrieb an:

Joker Verlag  
Up & Down  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

## DIE TOLLSTEN ROLLENSPIELE



- |                        |     |
|------------------------|-----|
| 1. ULTIMA VI           | 93% |
| 2. ULTIMA V            | 92% |
| 3. DAS SCHWARZE AUGE   | 90% |
| 4. FATE-GATES OF DAWN  | 89% |
| 5. ELVIRA              | 89% |
| 6. DUNGEON MASTER      | 88% |
| 7. EYE OF THE BEHOLDER | 87% |
| 8. ELVIRA II           | 86% |
| 9. SHADOWLANDS         | 86% |
| 10. BARD'S TALE III    | 85% |

## Die großen 10



- |                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 1. LEMMINGS                        | 47 |
| 2. SECRET OF MONKEY ISLAND         | 40 |
| 3. PIRATES!                        | 17 |
| 4. POWER MONGER                    | 11 |
| 5. BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL | 7  |
| 6. KICK OFF II                     | 5  |
| 7. POPULOUS II                     | 5  |
| 8. ELVIRA                          | 4  |
| 9. LOTUS TURBO CHALLENGE           | 4  |
| 10. TURRICAN 2                     | 3  |

## TOP LEASER



- |                         |     |
|-------------------------|-----|
| 1. ELVIRA II            | (-) |
| 2. FORMULA I GRAND PRIX | (1) |
| 3. POPULOUS II          | (3) |
| 4. AMBER STAR           | (-) |
| 5. SILENT SERVICE II    | (9) |
| 6. ULTIMA VI            | (-) |
| 7. MOONSTONE            | (-) |
| 8. HEART OF CHINA       | (-) |
| 9. LARRY V              | (-) |
| 10. KNIGHTS OF THE SKY  | (7) |



# TOP TWENTY



Öffne: Schließe: Drücke: Zieh:  
Geh zu: Nimm: Rede mit: Gib:  
Benutze: Schau an: Mach an: Mach aus:  
Beh zu: Präferanz: Roter Hering: Großes Stück Fleisch: Topf

1.	(2)	SECRET OF MONKEY ISLAND
2.	(1)	LEMMINGS
3.	(4)	POPULOUS II
4.	(5)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
5.	(3)	LOTUS TURBO CHALLENGE II
6.	(6)	BATTLE ISLE
7.	(12)	TURRICAN 2
8.	(17)	EYE OF THE BEHOLDER
9.	(16)	KICK OFF II
10.	(18)	GREAT COURTS II
11.	(20)	APIDYA
12.	(9)	PIRATES!
13.	(15)	RAILROAD TYCOON
14.	(-)	ANOTHER WORLD
15.	(8)	SILENT SERVICE II
16.	(7)	SIM CITY
17.	(10)	SPEEDBALL 2
18.	(11)	POWERMÖNGER
19.	(13)	TOKI
20.	(14)	CRUISE FOR A CORPSE

# TOP MEDIA CONTROL



1.	FORMULA 1 GRAND PRIX	(11)
2.	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	(2)
3.	AIRBUS A 320	(3)
4.	POPULOUS	(1)
5.	BATTLE ISLE	(5)
6.	LOTUS TURBO CHALLENGE II	(9)
7.	SILENT SERVICE II	(14)
8.	MORE LEMMINGS (DATA)	(16)
9.	APIDYA	(-)
10.	BIRDS OF PREY	(6)
11.	WWF WRESTLING	(13)
12.	MORE LEMMINGS	(4)
13.	STEIGENBERGER HOTELMANAGER	(10)
14.	LEMMINGS	(8)
15.	ULTIMA VI	(-)
16.	F 15 STRIKE EAGLE II	(18)
17.	RAILROAD TYCOON	(7)
18.	MEGA LO MANIA	(12)
19.	AIR SEA SUPREMACY	(19)
20.	ABANDONED PLACES	(-)

## PERSONAL FIVE:

### Brork

1. KRÖTENKLATSCHEN
2. BARBARIAN
3. BARBARIAN 2
4. ORK
5. GRAND MONSTER SLAM



### Joker

1. BATMAN
2. HARLEQUIN
3. FIENDISH FREDDY
4. CLOWN O'MANIA
5. LLAMATRON





# KaroSoft

Jürgen Vieth

Abandoned Places, Anlgt. dt.	74,50
Advantage Tennis, deutsch	52,50
Agony, deutsch	64,-
Arbus A320, kpl. deutsch	99,-
Alcatraz, Anleitung deutsch	69,-
Amberstar, komplett deutsch	79,50
AMOS, Game Creator, incl. Runtime	105,-
AMOS - Compiler/AMOS 3D	59,- 74,50
Another World, Anleitung deutsch	64,-
Apolya, deutsche Anleitung	64,-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Birds of Prey, Handb. dt.	75,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	64,-
Black Sect, deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50
Castles, deutsches Handbuch	71,50
Celtic Legends, Anleitung deutsch	74,50
Conquestador, komplett deutsch	74,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50
Das schwarze Auge, kpl. deutsch	79,50
Deuteros, Anlgt. deutsch	74,50
Elvira II, kpl. deutsch, 1 MB	71,50
Epic, Anleitung deutsch	69,-
Eye of the Beholder, 1 MB, kpl. dt.	74,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85,-
Fate-Gates of Dawn, kpl. deutsch	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt., 1 MB	74,50
Goblins, deutsch	69,-
Grand Prix (Formel I) Handb. dt.	79,50
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-
Heart of China, kpl. deutsch	74,50
Jimmy White's Snooker, Anlgt. dt.	74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-

## Sim Ant

DM 88,50

komplett deutsch

Kathedrale, komplett deutsch	89,-
Larry III, komplett deutsch, 1 MB	74,50
Larry V, 1 MB, Handbuch deutsch	74,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	a.A.
Kid Gloves II, Anleitung deutsch	64,-
Kings Quest V, komplett deutsch	74,50
Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
Lemmings-Datadisk (100 Level)	49,-
Loom, kpl. deutsch	75,-
Lord of the Rings, Anleitung dt.	64,-
MAD TV, komplett deutsch	74,50
M1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Maniac Mansion, komplett deutsch	89,-
Might & Magic III, kompl. dt.	74,50
Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Monkey Island I, kompl. deutsch	74,50
Monkey Island II, komplett deutsch	85,-
Pacific Islands, komplett deutsch	69,-
Pinball Dreams, Anlgt. deutsch	64,-
Pirates, deutsches Handbuch	66,-
Populous II, deutsches Handbuch	71,50
Railroad Tycoon, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Realms, Anleitung deutsch	71,50
Red Baron, kompl. deutsch	74,50
Return of Medusa, kpl. deutsch	69,-
Rise of the Dragon, kompl. deutsch	74,50
Shadowlands, Anleitung deutsch	71,50
Silent Service II, 1 MB, Handb. dt.	79,50
Sim Earth, komplett deutsch	74,50
SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
Space Quest III, kpl. deutsch	74,50
Space Quest IV, Handbuch dt.	74,50
Special Forces, Handbuch dt.	79,50
Space Shuttle, kompl. deutsch	99,-
Soul Crystal, komplett deutsch	69,-
Starbyte Supersoccer, kpl. deutsch	69,-
Starlight II, Handbuch deutsch	64,-
Strikeforce, Handbuch deutsch	64,-
Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Tip Off Basketball, deutsch	64,-
Traders, Anleitung deutsch	69,-
Turtles II, Anleitung deutsch	64,-
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Wayne Gretzky II, Canada Cup	64,-
Willy Beamish, Handbuch dt.	74,50
Wolfchild, Anleitung deutsch	64,-
Wrestlemania, Anlgt. dt. mit Video	64,-
Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
X-Copy II prof. Vers. 5.2	79,-

<sup>†</sup> bei Drucklegung noch nicht lieferbar  
Änderungen vorbehalten

Vorkasse: DM 5,- Post-Nachnahme DM 8,-  
UPS-Expressnachnahme DM 12,-

## KAROSOFT

Postfach 404, 4010 Hilden  
Telefon 021 03/4 20 88  
oder 01 61/2 21 70 07

Liste kostenlos

(Bitte um Angabe des Computertyps)

Kein Ladenverkauf - Nur Versand

Wer den österreichischen Muskelmann nicht aus dem Kino kennt, der kennt ihn vom Computermonitor - Herr Schwarzenegger zählt wohl zu den meistverkauften Zeitgenossen überhaupt. Und endlich, endlich trägt ein Spiel auch seinen Namen!

Standesgemäß haben wir es hier mit einer horizontal scrollenden Metzelorgie zu tun - Ihr solltet Euch also mit dem Lesen ein bißchen spüren, sonst hat die BPS das Teil indiziert, noch ehe Ihr fertig seid! Ehrlich, das könnte leicht passieren: Schon im Titelbild wird man



Bist du's, Arnie?

# ARNIE

## Viele Söldner für wenig Sold

von einer Gestalt angestarrt, wie man sie eigentlich nur in der Fremdenlegion vermuten würde...

Anschließend darf man sich zwischen Butcher Baz, Killer Ken, Atomic Arnie und weiteren sechs „Troopern“ entscheiden, mit denen nun feindliche Soldaten niedergemacht werden sollen. Und man höre und staune, all diese harten Männer verfügen über unterschiedliche Waffenvorlieben und Ausdauerwerte! Tja, hier geht's wirklich hochkomplex zu, man läuft, hüpfet und ballert von links nach rechts über den Screen, es gibt mehrere (Plattform-) Ebenen und das

gelware und die Gegner nicht unbedingt Intelligenzbestien sind - ein, zwei gut platzierte Granaten genügen dem Feind, und Arnie & Co. können samt ihrer Wumme einpacken.

Also nicht nur eine höchst komplexe, sondern auch eine sehr anspruchsvolle Metzerei, bei der Fehler unerbittlich mit der Wiederholung des Levels bestraft werden. Bei soviel hochgeistigem Tiefgang verwundert es nicht, daß auch die Joysticksteuerung leicht zu beherrschen ist, und der Waffenwechsel (z.B. zum Flammenwerfer!) per Space-Taste keinerlei Probleme berei-

tet. Optisch werden von der Qualität her recht durchwachsene Digi-Zwischenbilder und eine ordentliche Spielgrafik geboten. Gut, der Bildschirmausschnitt hätte ruhig etwas größer sein dürfen, dafür ist das Scrolling nahezu ruckelfrei. Soundmäßig ist zwar von Musik über Effekte bis hin zur Sprachausgabe alles vorhanden, aber so richtig toll klingt leider nichts davon.

Kurz und blutig, Arnie ist ein sehr brauchbares Metzelgame, dem nur noch der letzte Feinschliff (beispielsweise durch ein nervenkitzelndes Zeitlimit) zur ganz großen Söldner-Orgie fehlt. Andererseits bekommt man für so wenig Geld nur selten so viel Mord & Totschlag geboten! P.S.: Das mit der anspruchsvollen Komplexität habt Ihr doch wohl hoffentlich nicht für bare Münze genommen?! (mm)



### Arnie

Grafik:	64%
Sound:	52%
Handhabung:	66%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	64%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 24,- DM	
Hersteller: Zeppelin	
Genre: Action	

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved, aber die Ladezeiten sind angenehm kurz.



Söldner-Action wie gehabt...



Anfang des Jahres veröffentlichte Kingsoft mit „Sky Cabbie“ ein Remake des 64er-Klassikers „Space Taxi“ – und das ging ziemlich daneben. Jetzt startet Blue Bytes Budget-Label Play Byte einen ähnlichen Versuch – und siehe da, das Teil ist gar nicht übel!

Bereits das witzige Intro läßt Hoffnung auf ein nettes Spielchen aufkeimen, also bestimmen wir froher Dinge einen von drei Schwierigkeitsgraden, sagen Bescheid, ob wir Solo-Driver sind oder lieber im simultanen Duo-Modus zocken wollen, und schon sitzen wir im Taxi. Im Gegensatz zur Vorlage ist das aber kein Futuro-Gefährt, sondern ein uriges Tretmobil aus Saurier-Knochen und Baumstämmen – richtig, hier sind Steinzeit-Chauffeure gesucht!

Der grundsätzliche Spielablauf ist allerdings auch im Neandertal nicht anders, als man ihn vom „Brotkasten“ in Erinnerung hat: Die prähistorischen Fahrgäste winken, tun (in einer Sprechblase) kund, auf welcher Plattform sie abgeliefert werden wollen, und wir bringen sie hin. Nun stellt UGH! jedoch Ansprüche an den Bildschirm-Taxler, die den Verkehr in einer Großstadt geradezu lächerlich aussehen lassen! Erstmal darf man beim Landen seines Mini-Flugis aufpassen, daß die Passagiere nicht zerquetscht werden, dann kostet jede Kollision mit einer Wand oder einem der herumfliegenden Steine wertvolle Energie, und schließlich kommt in praktisch jedem der insgesamt 90 Level (je 70 Abschnitte im Ein- bzw. Zweispielermodus, im Duett sind jedoch 20 anders) ein neues Problemchen hinzu: Mal muß man gegen die Atemzüge eines asthmatischen Dinos anfliegen, mal den Stößen eines Ur-Stiers ausweichen oder sich wegen eines beständig stei-

genden Wasserspiegels tierisch mit dem Einsammeln der Fahrgäste heilen...

Es wurden also allerlei frische Ideen eingebaut, man hat aus dem betagten Spielprinzip herausgekitzelt, was eben ging. Das gilt auch für die Präsentation: von der niedlich animierten Grafik über den passenden Sound bis zur exakten (Schwerkraft-) Steuerung ist hier eigentlich nichts so richtig daneben. Daß die Sprites etwas arg winzig ausgefallen sind und sich die einzelnen Level optisch nur wenig voneinander unterscheiden, werden alte „Space Taxi“-Fans dieser ansonsten doch sehr gelungenen Neuauflage bestimmt gerne nachsehen. (C.Borgmeier)



#### UGH!

**Grafik:** 64%

**Sound:** 62%

**Handhabung:** 74%

**Spielidee:** 53%

**Dauerspaß:** 66%

**Preis/Leistung:** 76%

**Red. Urteil:** 66%

**Variabel**

**Preis:** ca. 59,- DM

**Hersteller:** Play Byte

**Genre:** Geschicklichkeit

**Spezialität:** 1MB erforderlich, HD-Installation möglich, Paßwortsystem vorhanden.

## Mega Soft

### WARE VERSAND

5 Int. Strategy Games (D)	69,90	MAX Pack Comp. (D)	79,90
Abandoned Places (D)	82,90	Mad TV (D)	79,90
Action Pack (D)	78,90	Magic Pockets (D)	69,90
Agony (D)	69,90	Mercenary III (D)	69,90
Airbus A320 (DV)	109,90	Might & Magic III (D)	a.A.
Alcatraz (D)	75,90	Ork (D)	69,90
Amberstar (D)	69,90	Panzer Battles	69,90
Apolya (D)	76,90	Paperboy 2 (D)	69,90
Award Winners (D)	69,90	Pinball Dreams (D)	69,90
B.A.T. 2	a.A.	Pools of Darkness	a.A.
Bard's Tale Trilogy (D)	69,90	Populous II (D)	76,90
Battle Isle (D)	79,90	Quest & Glory (D)	82,90
Birds of Prey (D)	82,90	Realms (D)	76,90
Black Crypt (D)	69,90	Red Baron (D)	84,90
Blues Brothers, The (D)	69,90	Robocop III (D)	69,90
Bubble Bobble III (D)	a.A.	Rules of Engagement	69,90
Bundesliga Manager		Sec. Of Monkey	
Prof. (D)	79,90	Island 2 (D)	a.A.
Castles (D)	69,90	Shadowlands (D)	76,90
Champions	56,90	Sim Ant	69,90
Conan (D)	76,90	Sim City + Populous (D)	76,90
Conquistador (D)	79,90	Soul Crystal (D)	75,90
Dark Spyre (D)	76,90	Space Quest IV (D)	96,90
Das schwarze Auge (D)	a.A.	Special Forces (D)	89,90
Die Hard 2	a.A.	Starbyte's Supersoc. (D)	76,90
Double Dragon III (D)	69,90	Storm Master (D)	a.A.
Dynablasters (D)	82,90	Teenage Turtles 2 (D)	82,90
Elvira - The Arcade		Tip Off (D)	69,90
Game (D)	69,90	Titus - The Fox (D)	69,90
Elvira II (D)	82,90	Top League (D)	82,90
Epic (D)	69,90	Ultima VI (D)	79,90
Exodus 3010	a.A.	Videokid (D)	69,90
Eye of the Beholder (D)	82,90	Vroom (D)	75,90
Eye of the Beholder 2	a.A.	Wayne Gretzky Hockey 2	69,90
Falcon Classic Col. (D)	64,90	Wing Commander	a.A.
Fate-Gates of Dawn (D)	82,90	Wolfchild (D)	69,90
First Samurai (D)	76,90	World Class Rugby (D)	69,90
Formula One Gr. Prix (D)	79,90		
Gateway to the Sax Front	76,90		
Global Effect (D)	a.A.	Mega Special Pack 1 (Pool of	
Goblins (D)	75,90	Radiance, Curse of the A. Bonds,	
Golden Eagle (D)	69,90	Buck Rogers), alle deutsche	
Harlequin (D)	69,90	Version	DM 99,90
James Pond II (D)	69,90		
John Madden Am. Football	a.A.	<b>Zubehör:</b>	
Kid Gloves 2 (D)	69,90	512 KB Speichererweiterung mit	
Leander (D)	69,90	Uhr u. abschaltbar + Kick Off 2	
Leisure Suit Larry 5 (D)	82,90	(1 MB)	DM 119,90
Lemmings			
(Boot - Add On) (D)	69,90	Ext. Laufwerk 3.5" abschaltbar +	
Lord of the Rings (D)	69,90	Gods u. Speedball 2	DM 219,90

### MEGA LINE

24-Std.-Bestellservice

04221/64483

HUNTESTRASSE 2

2870 DELMENHORST

Preisliste gegen  
frankierten Rückumschlag

Versand per NN + 9,00 DM

bei Vorkasse

Eurocheck + 5,00 DM

(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)

Preisänderungen und  
Intümer vorbehalten



# APACHE FLIGHT

Schuß und Schluß



Sieht aus wie „SWIV“ – spielt sich wie Müll...

Mmmhh, ein „SWIV“-Clone zum Billigtarif – warum nicht? Noch dazu einer, der seinem beeindruckenden Vorbild grafisch wirklich ähnlich sieht! Warum sollte man sich über so einen hübschen Vertikalscroller nicht freuen? Weil er nichts taugt, darum!

Böse Terroristen haben ein paar Atombomben geklaut. Grund genug für die Jungs von Atlantis, einen Apache-Helikopter zu programmieren, mit dem der Spieler nun die vier Nester der Übelwichte ausheben kann. Aber noch lange kein Grund für den Spieler, auch tatsächlich in den Heli zu klettern, denn die Kollisionsabfrage ist schlicht eine Katastrophe! Was hat man von einer Unmenge schöner, großer, fliegender Feindobjekte, wenn man sie zwar ganz offensichtlich treffen kann, die Biester aber meist völlig unbeeindruckt weiterdüsen? Ja, so macht Ballern Spaß – fragt sich nur, wem...

Noch dazu sind die Schüsse der Terror-Flieger am Screen kaum zu erkennen, wer hier seine vier Leben verliert, kann meist gar nix dafür. Dabei würde die Steuerung durchaus flott genug reagieren, zahl- und abwechslungsreiche (Zwischen-)Gegner könnten für Abwechslung sorgen, und bei den Extrawaffendepots ist sogar ein wenig Taktik ge-

fragt: Soll man nun lieber tanken, sich eine Zusatzwumme schnappen oder den Vorrat an Bodenraketen aufstocken?

Die pastellfarbene Wüsten-Grafik macht einen guten Eindruck, ebenso die Sprites und das Scrolling – nur das Gameplay halt leider nicht. Wie praktisch, daß wir somit über die zweistimmige Titelmusik und die anderthalb FX kein Wort mehr verlieren müssen, denn Apache Flight ist einfach nicht der Rede wert. Fazit: Echte Spar-Soft, also spart sie Euch! (rl)



## Apache Flight

Grafik:	64%
Sound:	32%
Handhabung:	38%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	24%
Preis/Leistung:	36%
Red. Urteil:	28%

### Für Experten

Preis: ca. 24,- DM  
Hersteller: Atlantis  
Genre: Action

Spezialität: Läuft bzw. nervt auch am A500 Plus, die Highscores werden nicht gespeichert.

# 4 GET IT

Nomen est Omen



Schon vergessen...

Mit Silverfox ist mal wieder ein neuer Name am Softwarehimmel aufgetaucht – also auch ein neuer Silberstreif? Nö, leider ist der Erstling der Silberfüchse keinen Silberling wert: Das Spielprinzip ist *steinalt*, die Präsentation zum *Steinerweichen*...

Das waren noch Zeiten, als „Puzznic“ sich anschickte, mit einer neuen Steinerei-Variante den Markt der digitalen Möglichkeiten zu erobern. Mittlerweile wurde die Idee aber schon so oft kopiert, daß auch dem letzten Klötzchenkiller bereits beim Gedanken schlecht wird, noch mehr Symbole unter Zeitdruck zusammenzuschieben, auf daß sie verschwinden mögen. Also holt schon mal die Kotztüte, denn hier wartet einer der schwächsten Clones bisher! Fangen wir gleich mit dem Leveldesign an: Anfänglich ist alles viel zu einfach, später kommen zwar Extras wie z.B. Teleporter oder „Geheimtüren“ dazu, sind aber viel zu wirt eingesetzt, als daß sie die Motivation noch retten könnten. Oder findet Ihr es etwa toll, ein Bild zu lösen, ohne zu wissen warum? Und dann erst die Optik: Die sinnlose Gimmick-Leiste geht ja gerade noch, aber der Rest könnte frisch aus dem PD-Pool stammen – obwohl (oder weil?) die

Programmierer eine erstaunliche Vielzahl erstaunlich häßlicher Hintergrundmuster eingebaut haben. Dazu gesellt sich eine fummelige und zähe Steuerung, Maus und Stick agieren gleichermaßen unwillig. Halbwegs kooperativ verhält sich nur die Tastatur, doch auch an die muß man sich erst gewöhnen. Bleibt der Sound, und der scheint mit seinen mittelpträgigen Tracks noch das Beste am Spiel zu sein – traurig aber wahr. Tja, selten war ein Titel so treffend: 4 Get It ist rundum zum Vergessen! (jn)



## 4 Get It

Grafik:	9%
Sound:	48%
Handhabung:	22%
Spielidee:	14%
Dauerspaß:	17%
Red. Urteil:	15%

### Für Fortgeschrittene

Preis: noch offen  
Hersteller: Silverfox/TTR  
Development  
Genre: Strategie

Spezialität: Voller PAL-Screen, 100 Level mit Paßwortsystem, Highscores werden gespeichert.



## Public-Domain / Share-Ware

- 1 **Haushaltsbuch** - Ein Programm zur Verwaltung Ihrer privaten Finanzen
- 2 **MCad 2D** - CAD Programm
- 3 **Ubiity-Disk** - Viele kleine Hilfsprogramme
- 4 **Videodatei** - Komfortable Videoverwaltung
- 5 **DFU-Disk** - Diverse DFU-Programme
- 6 **Kampf um Eriador** - Ein schönes Fantasy-Spiel
- 7 **GiroMan** - Eine nützliche Girokonto Verwaltung
- 8 **Risiko** - Das bekannte Brettspiel
- 9 **Diskey** - Leistungsstarker Diskettenmonitor
- 10 **Amiga-Paint** - Sehr gutes Malprogramm
- 11 **Pac-Man** - Lustiges Spiel
- 12 **Label-Paint** - Deutsches Etiketten-Druckprogramm
- 13 **Quizmaster** - Deutsches Quiz-Spiel
- 14 **Business-Paint** - Erstellt statistische Präsentationsgrafiken
- 15 **Buchhaltung** - Deutsches Buchhaltungsprogramm
- 16 **Werner** - Verrücktes Spiel mit dem Comichelden
- 17 **Microbase** - Karteikasten-Dateiverwaltung
- 18 **Billiard** - Dreiband, Carom, Pool & Pool
- 19 **PrintStudio** - MINI-DTP-Programm
- 20 **Biorhythmus** - Mit Grafik!
- 21 **Aktienverwaltung** - für Börseneinsteiger
- 22 **Fix-Disk** - Kann defekte Disketten reparieren
- 23 **Blizzard** - Tolles Ballerspiel
- 24 **Return to Earth** - Spannendes Weltraumstrategiespiel
- 25 **DSort III** - Deutsche Diskettenverwaltung
- 26 **AntiVirus II** - Hilft im Kampf gegen Viren
- 27 **Quickmenü** - Erstellt eigene Menüs
- 28 **Atlantis** - Fantasy-Strategie-Spiel 1 MB
- 29 **Power-Packer 2.3b** - Datenkomprimierungsprogramm
- 31 **Roll On** - Deutsches Strategie-Spiel
- 32 **Boulder-Crash V1.3** - Lustige Variante des C 64 Klassikers
- 33 **Tumbler Street** - Glücksspiel bekannt durch Salvatore von RTL Plus 1 MB
- 34 **Skräbel** - Ein schönes Buchstaben- & Wörterspiel
- 35 **Festplattenbackup** - Mit deutscher Anleitung
- 36 **84er** - Emulator
- 37 **Lucky-Loser** - Geldspielautomat
- 38 **Perfect** - Englisch-deutscher Vokabeltrainer
- 39 **Schach** - Spielstarkes Schachprogramm
- 40 **Assembler** - Ein guter Assembler mit deutscher Anleitung
- 41 **BootMaster** - Erstellt einfache Bootintros
- 42 **Kalorienwache** - deutsches Kalorienberechnungsprogramm
- 43 **Charaktertest** - deutsche Charakteranalyse
- 44 **Mathematik** - 6 verschiedene Programme
- 45 **Der Lehrsatz des Pythagoras**
- 46 **Chemie Moleküldarstellungsprogramm**
- 47 **M.E.D.** - soundtrackerähnliches Musikprogramm
- 48 **Trackdisplay** - Super-Utility auf Software-Basis
- 49 **Passwortschutz** - schützt Ihre Festplatte vor unbefugtem Zugriff
- 50 **DiskOpti** - optimiert und beschleunigt Ihre Diskette
- 51 **Amidat** - deutsche Dateiverwaltung
- 52 **PD-COPY V3** - leistungsstarkes Kopierprogramm
- 53 **Eishockey-Manager-Simulator** - Managementspiel in Deutsch
- 54 **Skat** - starkes PD-Skatprogramm
- 55 **Down Hill** - Ski-Simulation
- 56 **Kryptor** - verschlüsselt Dateien
- 57 **POST** - guter Postscript-Interpreter mit verschiedenen Zeichensätzen
- 58 **Printer-Disk** - 8 verschiedene Utilities für Nadeldrucker
- 59 **Öko** - ökologischer Küchen- & Einkaufsplaner
- 60 **Jahresbilanz** - für kleinere Unternehmen mit grafischer Auswertung
- 61 **Resetfeste RamDisk** - für Kickstart 1.2 & 1.3
- 62 **DATAMADE** - komfortable Adressverwaltung
- 63 **Road-Route** - gibt Entfernungen zwischen den Städten der B.R.D. an

- 65 **Missile Command** - superschnelles Action-Game
- 66 **Deluxe-Hamburger** - ein Keilchup-Ballerspiel
- 67 **Zauberwürfel** - animierte Amiga-Version des bekannten Würfels
- 68 **CHINA CHALLENGE** - asiatisches Denkspiel ähnlich Shanghai
- 69 **Mechfight** - Ein sehr bekanntes Roboter-Rollenspiel mit eingebautem Editor
- 70 **GEO** - Geographisches Lämprogramm, mit zahlreichen Daten über die verschiedenen Länder der Erde
- 71 **SPIELE Lexikon** - Auf dieser Diskette sind zahlreiche Tips & Tricks zu vielen kommerziellen Spielen enthalten
- 72 **MANTA WITZE** - Auf dieser Diskette sind mehr als 130 verschiedene Manta Witze enthalten, lustig und unterhaltend!
- 73 **KAISER II** - Das Strategiespiel ohne Waffen! Wer kennt Kaiser nicht?
- 74 **Space Poker** - Der bekannte Spielautomat mit Pokerregeln
- 75 **CAR** - Rasantes Autorennspiel. Viel Spaß und Atmosphäre. Benötigt 1 MB.

1-75 erhalten Sie zum Preis  
von DM 8,- pro Stück.

## Pakete

- 201 5 Disketten voller Zeichensätze im IFF-Format. **DM 40,-**
- 202 5 Disk. voller Clip-Art Kleinbilder für alle gängigen DTP-Programme, z.B. PPrint DTP! **DM 40,-**
- 203 5 Disketten Erotik-Art (mit Altersnachweis anfordern!). **DM 40,-**
- 204 DBW-Render 2.0 Ray-Tracing Programm mit deutscher Anleitung **DM 25,-**
- 205 Pascal Standard-Pascal mit deutscher Anleitung **DM 20,-**
- 206 Super-Spiele Paket auf 5 Disketten **DM 40,-**
- 207 Deluxe Paint III Grafikurs in deutsch **DM 16,-**
- 208 Soundtracker Musik & Intros auf 5 Disketten **DM 40,-**
- 209 TEX - das bekannte Schriftsatz-Paket mit diversen Druckertreibern, deutscher Anleitung u. vielen Zeichensätzen auf 9 Disketten **DM 50,-**
- 210 5 Disketten voller Erotik-Animationen (Altersnachweis!) **DM 40,-**
- 211 PDC - ein Lattice-C kompatibles C-Programmiersystem auf 3 Disketten **DM 24,-**
- 212 Star Trek - das Spiel zur Serie auf 3 Disketten **DM 20,-**
- 213 Clip-Art Collection II - ein weiteres tolles Paket mit Kleingrafiken für PPrint-DTP und weitere DTP-Programme **DM 40,-**
- 214 Schulpaket - viele verschiedene Programme: Vom Stundenplan-Designer bis zum Chemieprogramm. Alles was das Schülerherz begehrt! **DM 39,-**
- 215 Musikpaket - Einen Drumcomputer, ein Musikprogramm, einen Player und viele Songs beinhaltet unser tolles Musikpaket. **DM 39,-**

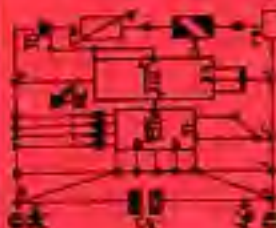
## Low-Cost-Software

- 401 **Wizard of Sound 2.0** - Phantastisches Musikprogramm mit mehr als 60 Instrumenten. **DM 19,90**
- 402 **Dea Arithmetica** - Kurvendiskussions-Software in Deutsch **DM 19,90**
- 403 **Draw-Amiga** - Gutes Mal- & Zeichenprogramm! 1 MB! **DM 15,-**
- 404 **Tape II** - Sehr gute deutsche Plattenverwaltung. **DM 19,-**
- 407 **Broker 2.0** - Deutsches Börsenspiel **DM 15,-**
- 409 **Bundesliga 2000** - Deutsche Bundesligaverwaltung. **DM 19,-**
- 410 **E.G.O.S.** - Europäisches Strategiespiel. **DM 12,-**

- 411 **BootMenü** - Erstellen Sie eigene Menüs im Bootblock. **DM 19,-**
- 412 **Lotto** - Ein deutsches Lottoverwaltungsprogramm. **DM 19,-**
- 413 **AnalytiCalc** - Tabellenkalkulation mit deutscher Anleitung. **DM 30,-**
- 414 **RIM-V-Datenbank** - Relationales Datenbanksystem mit deutscher Anleitung **DM 30,-**
- 415 **C-Tutorial** - C-Kurs für Einsteiger. **DM 19,-**
- 416 **CLI-Help-Deluxe** - CLI-Kurs für Einsteiger **DM 19,-**
- 417 **Black Jack** - das bekannte Kartenspiel **DM 12,-**
- 418 **Poker Professional** - perfektes Automatenenspiel **DM 12,-**
- 419 **Mensch-Ärgere-Dich-Nicht** - Brettspiel **DM 12,-**
- 420 **Mr. Brick** - Jump 'n' Run - Geschicklichkeit **DM 12,-**

## Kommerzielle Software

- 604 Turbo Print II **DM 89,-**
- 605 Turbo Print Professional **DM 169,-**
- 606 AMopoly - Monopoly **DM 39,-**
- 607 Amiga-Fahrschule **DM 49,-**
- 608 Power-Packer-Professional **DM 39,-**
- 611 Xcopy Professional **NEU DM 89,-**
- 613 Master-Virus-Killer V2.1+ **DM 49,-**
- 615 Amiga-Vision **DM 199,-**
- 616 Kunert Skat - tolles Skatspiel **DM 39,-**
- 619 Vocal-O-Matic - ein Vokabeltrainer für unregelmäßige englische und französische Vokabeln mit Grundwortschatz. **DM 29,-**
- 612 **Schematic V1.0** - Mit Schematic können Sie kleinere Schaltpläne und Layouts erstellen, als IFF-Gratik abspeichern und mit allen gängigen Programmen weiterverarbeiten. 1MB. **DM 49,-**
- 159 **PPrint DTP** - PPrint ist ein deutsches DTP-Programm für den Heimbereich! Ob Einladungen, Drucksachen, Aufkleber, Poster, ... Mit PPrint können Sie professionelle gedruckte Werke erstellen! Handbuch und 5 Disketten! **+ 1000 Grafiken! DM 89,-**



### 177 Steuer Profi

Das Programm mit dem auch der Steuer-Laie einfach und bequem seine Lohn- und Einkommensteuererklärung ausfüllen kann. Die bekannte Software liegt nun in der Version 1.2 vor und berücksichtigt 99% aller Fälle. Drückt in die amtlichen Bögen und wird mit einem 50 Seiten umfassenden Handbuch ausgeliefert. Mit günstigen Update-Service. **DM 89,-**

### 184 POCObase - Datenbank

POCObase ist der neue Superhit aus unserer Schatztruhe. Die ultimative Datenbank, die sowohl für Einsteiger als auch für Profis geeignet ist. Dank superleichter Bedienung können Sie ab sofort komplexe Büroanwendungen aber auch Adress-, Video-, CD-, Briefmarken und sonstige Verwaltungen mit POCObase durchführen. Benötigt 1MB. Superpreis **DM 79,-**

## AMIGA '92 Berlin

02.04.-05.04.92

Versandkosten Vorkasse **DM 4,-**  
Nachnahme **DM 8,-**



# OSIRIS

Zocken wie Nofretete



Was würde Tut jetzt tun?

Zurück in die Steinzeit: Die österreichische Programmiertruppe Max Design hat wieder zugeschlagen und nach „Think Cross“ nun eine weitere Steinerei abgeliefert. Und wieder kann sich das Teil durchaus sehen lassen...

...was ja in diesem überstrapazierten Genre schon längst keine Selbstverständlichkeit mehr ist! Die Austro-Maxisten haben sich jedoch was einfallen lassen, das merkt man gleich am „Brett“: es ist dreieckig, setzt sich seinerseits aus Dreiecken zusammen und ermöglicht Grübel-Gefechte

für (man ahnt es bereits) drei menschliche bzw. digitale Geistesgrößen. Die rangeln nun darum, ihre farbigen Klötzchen in die Brettmitte zu dirigieren, wo sie sich drei Runden lang ungeschlagen behaupten müssen, um dann ins „Licht der Osiris“ einzugehen – was ihrem Dirigenten einen Punkt einbringt. Wer einen Level gegen die Digi-Gegner gewinnt, bekommt das Paßwort für den nächsten; insgesamt gibt es 99, alle sind anders aufgebaut. Aufgrund wechselnder Startpositionen, ausgeklügelter Blockadefelder und anderer Gemeinheiten erfordert jede Stage neue Strategien, zumal die Steinchen zwar bis zu vier Felder pro Zug ziehen können, aber stets über eine begrenzte, oft knappe und nur schwer zu steigernde Gesamtzugzahl verfügen. Ist die verbraucht, verwandeln sie sich in außerplanmäßige Barrieren. Nix verstehen? Keine Sorge, nach ein paar Probepartien hat jeder die Regeln intus. Und daß sich Antesten hier lohnt, dafür sorgen schon die

nett animierten Hintergrundgrafiken, fünf verschiedene Musikstücke und nicht zuletzt eine saubere Maussteuerung. Osiris mag kein Geniestreich sein, solides Tüftelhandwerk bietet die Ägypten-Logelei allemal. (jn)



## Osiris

<b>Grafik:</b>	52%
<b>Sound:</b>	64%
<b>Handhabung:</b>	78%
<b>Spielidee:</b>	70%
<b>Dauerspäß:</b>	68%
<b>Preis/Leistung:</b>	72%
<b>Red. Urteil:</b>	69%
<b>Für Fortgeschrittene</b>	
<b>Preis:</b>	ca. 70,- DM
<b>Hersteller:</b>	Max Design
<b>Genre:</b>	Strategie

**Spezialität:** Deutsche Anleitung, Brett-Outfit variabel, optionale Stick- bzw. Keyboard-Steuerung.

## PGA Tour Golf – Tournament Course Disk

Grüner wird's nicht...



Der, äh das neue Golf...

Ein Jahr ist es jetzt her, da brachte Electronic Arts das legendäre PGA Tour Golf für den Amiga heraus – und damit die Legende eine Legende bleibt, kommen jetzt drei neue Kurse hinzu!

Grüne Wiesen und unberührte Natur empfangen den Golfer im Tournament Players Club von Southwind, bis auf 18 kleine Löcher im 7000 Yards großen Rasen ist die Ökologie hier noch in

Ordnung. Anfänger haben an diesem Platz etwas zu knabbern, denn viele Bahnen besitzen eine leichte Neigung, was besonders das Einlochen erschwert. Auf dem Weg vom Abschlagpunkt zum Loch muß man sich zudem durch zahlreiche Bunker und Gewässer kämpfen. Keineswegs einfacher, eher noch anspruchsvoller geht's auf dem Golfplatz in Eagle Trace zu. Zwar fehlen hier die lästigen Baumreihen, in denen sich gerne mal ein Ball verfängt, umso häufiger findet man dafür Erhebungen und Wassergräben, genau wie unkrautbewachsene Löcher, die beim Putten einen kräftigen Schluck Zielwasser verlangen. Scottsdale in Arizona ist schließlich auch für Amateure recht gut geeignet; nur sollte man versuchen, den Ball nicht allzuweit in die Pampa zu donnern – dort wartet nämlich

wüstenähnliches Gelände mit spärlicher Bepflanzung. Und wer einmal aus dem Unterholz zurück auf die Spielbahn schlagen mußte, weiß um die Schwierigkeit Bescheid...

Keinerlei Schwierigkeiten macht hingegen der Umgang mit der Tournament Course Disk, sie läßt sich problemlos auf Festplatte bannen, beim Diskbetrieb wird die neue Scheibe einfach anstatt der Platz-Diskette des Hauptprogramms ins Laufwerk geschoben. Daß sich an der hervorragenden Spielbarkeit von PGA Tour Golf nichts ändert, ist daher ebenso selbstverständlich wie die hübsche Geländegrafik von gewohnter Güte. Eine Bewertung können wir uns also getrost ersparen, wahre PGA-Golfer werden den Eintrittspreis von 49,- DM für die drei neuen Plätze mit einem Lächeln berappen! (pb)



**HOL DIR  
DEN BRAND-  
NEUEN JOKER  
SAMMELORDNER  
!!!!**

**ORDNUNG MUSS SIE**

Joker-Leser haben Stil, deshalb gibt es jetzt den Sammelordner im neuen Look! Das Teil sieht nicht nur klasse aus, es ist auch sehr stabil, hat ein praktisches Griffloch, fasst problemlos alle 10 Ausgaben eines Jahres und wurde selbstverständlich exklusiv im Joker-Design entworfen. **Kostenpunkt: 15,— DM**

Einfach den Coupon ausfüllen und an nachstehende Adresse schicken, schon kommt der stilvolle Ordnungshalter postwendend zu Euch! Und falls Ihr das Heft nicht zerschneiden wollt: eine simple Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's auch...



**JOKER VERLAG  
„ JOKER SHOP “  
UNTERE PARKSTR. 67  
D-8013 HAAR**

**Ich bestelle:**

- ☐ per Nachnahme  
☐ per Vorkasse\*  
(Geld/Scheck liegt bei)



**Sammelordner**

\*bei Vorkasse bitte 4,- DM für Porto dazurechnen!

**Meine Adresse:**

**Name:**

**Straße:**

**PLZ/Ort:**



Ganz so perfekt, wie es der Name vermuten ließe, war dieses QQP-Strategical in der amerikanischen Originalversion leider nicht. Aber nun hat UBI Soft den Digi-Feldzug ins Deutsche übersetzt, hier ein bißchen gefeilt, dort eine Grafik überarbeitet, und das Ergebnis...

# THE PERFECT GENERAL

NOBODY IS PERFECT?

... ist zwar immer noch nicht das perfekte Strategie-Game, aber im Vergleich zu den SSI-Fließbandproduktionen geradezu eine Wucht. Der UBI-General ist für ein bis zwei Bildschirm-Feldherren geeignet und hat 14 abwechslungsreiche Szenarien zu bieten, die von Wald-, Insel- und Gebirgslandschaften bis zur Wüste von El Alamein geographische Herausforderung jeder Art und Güte enthalten. Dabei geht es weniger um die Vernichtung des Gegners als um das Ergattern möglichst vieler Punkte, noch ungewöhnlicher ist die Siegbedingung: Ein Szenario gilt erst dann als gewonnen, wenn man sich sowohl als Angreifer als auch (anschließend) als Verteidiger erfolgreich geschlagen hat!

Straßennetz sind flotte Jeeps erste Wahl, und Minen haben im Krieg auch noch nie geschadet. Im Anschluß darf sich der Angreifer auf einer Übersichtskarte zwei Startpunkte aussuchen, um seine Truppen in „Stratego“-Mannier abzusetzen. Sobald auch der Gegner seinen Krempel in Position gebracht hat, beginnt das große Verschieben. Per Maus, Joystick oder Tastatur jagt man Infanterie und Artillerie durch's Gelände, solange die Bewegungspunkte reichen; es folgt die heiße Phase – nacheinander zeigt der Computer alle schußfähigen Einheiten am (scrollenden) mehrere Screens großen Schlachtfeld an und informiert über die zu erwartende Trefferquote, sie ist abhängig von der Sicht- und Reichweite. Tja, und dann



Der große Verschiebeparkhof

blitzt das Mündungsfeuer auf, stählerne Festungen verwandeln sich in qualmen-de Schrotthaufen, und falls man dabei eine Stadt erobert bzw. verteidigt hat, hagelt es die begehrten Siegpunkte. Als besonders lukrativ erweist sich übrigens das Vertreiben des Gegners aus einem neutralen Land, das dieser unverschämterweise angegriffen hat. Wer es sich leisten kann, darf auch zwischenrein mal Nachschub kaufen und strategisch günstig plazieren.

Von der Präsentation her ist der General leider bei weitem nicht so perfekt wie etwa „Battle Isle“ – das gilt für die relativ ärmlich wirkende Grafik, vor allem aber für den Sound (Puff! Puff!). Doch was Konzeption,

Spielbarkeit und Handhabung angeht, kann das Game fast mit Blue Bytes Strategie-Knaller mithalten, in Perfect General stecken erstaunlich viele Details, übersichtliche Menüs, kommentierende Texttafeln und erläuternde Hinweise. Strategen, denen es mehr auf die inneren Werte als den äußeren Glitter ankommt, dürfen also getrost in den nächsten Software-Shop einfallen... (C. Borgmeier)



Die Übersichtskarte

Zu Beginn wird festgelegt, wer sich zuerst als Aggressor betätigen darf, danach gehen beide Seiten mit ihrem Punkte-Konto auf Shopping-Tour und kaufen sich die benötigten Einheiten zusammen: Höhere Erhebungen schreien nach schweren Geschützen mit großer Reichweite, durch matschiges Gelände kommen leichte Panzer besser als schwere, bei einem gut ausgebauten



## The Perfect General

Grafik:	38%
Sound:	23%
Handhabung:	70%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	74%
Red. Urteil:	66%

### Variabel

Preis: noch offen  
Hersteller: QQP/UBI Soft  
Genre: Strategie

Spezialität: Muß via Workbench gestartet werden, HD-Installation möglich, Modem-Option.





Allen Breed		DM 64,95
Amberstar	kompl. deutsch 1MB	DM 79,95
Abandoned Places	kompl. deutsch 1MB	DM 79,95
Battle Isle	kompl. deutsch 1MB	DM 74,95
Back Crypt	a. Anl.	
Bundesliga Manager Pro	kompl. deutsch 1MB	DM 74,95
Conquestador	kompl. deutsch 1MB	DM 74,95
Crime City	kompl. deutsch	DM 69,95
Das Schwarze Auge		
Dynablaster		DM 74,95
Eye of the Beholder II	kompl. deutsch 1MB	DM 94,95
Fire Ants	a. Anl.	
Fire Team 2000		DM 74,95
Formula 1 Grand Prix	kompl. deutsch 1MB	DM 74,95
Gateway to the Savage Frontier	1MB	DM 74,95
Hot Rubber		DM 69,95
Keys of Maramon		a. Anl.
Knightmare	1MB	DM 74,95
Might and Magic III	1MB	DM 69,95
Monkey Island II	kompl. deutsch 1MB	DM 94,95
Pinball Dreams		DM 64,95
Pinball of Darkness	1MB	DM 69,95
Populous II	1MB	DM 74,95
Red Baron	kompl. deutsch 1MB	DM 74,95
Roger Rabbit		a. Anl.
Sim Earth	1MB	DM 74,95
Special Forces	1MB	a. Anl.
Space Wars		a. Anl.
Traders		DM 69,95
Ultima VI	1MB	DM 74,95
Vroom		DM 69,95
W.W.F. Wrestling		DM 64,95

• 48 Stunden Service !!! (nur für  
lieferbare Artikel)  
Wir liefern ab der 3. Bestellung  
auf Rechnung !!!

\* bei Drucklegung nicht lieferbar  
a. Anl. = auf Anfrage

• Preisänderungen und Irrtümer  
vorbehalten

• Preisliste gegen 1 DM in  
Briefmarken

• Versandkosten 8 DM +  
Nachnahme

Vorkasse 6 DM

• Kein Ladenverkauf! Abholung  
nur nach Vereinbarung

• 24h Bestellannahme,  
pers. MO-FR 15-20 Uhr

**Seven Eleven Soft**

Andreas Schreiber

Postfach 544E

7500 Karlsruhe 1

TEL: 0721/21867

# ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

Agony	57,60	Titus the Fox	57,60
Amberstar	78,20	Ultima VI	68,50
Another World	57,60	Utopia	71,50
Apidyn	64,30	Vroom	61,90
Award Winners	57,60	Wayne Gretzky II	57,60
Barbarian II	57,60	Wolfchild	57,60
Birds of Prey	75,70		
Black Crypt	57,60		
Conquestador	68,90		
Elvira II	71,50		
Face Off Icehockey	50,40		
Formula 1 Grand Prix	75,70		
Gateway t. t. Savage Frontier	71,50		
Keys of Maramon	57,60		
Mad TV	71,50		
Master Golf	75,70		
Might and Magic III (kpl. dt.)	a. A.*		
Monkey Island II (kpl. dt.)	85,90		
Pinball Dreams	57,60		
Populous II	68,50		
Realms	68,50		
Shadowlands	68,50		
Sim Ant	85,90		
Sim Earth (ab Juni)	68,90*		
Soul Crystal	61,90		
Space Quest IV (dt. Anl.)	71,50		
Special Forces	79,40		
		600 Fonts auf 6 Disketten	49,00
		AMOS	99,00
		AMOS 3D	69,00
		AMOS Compiler	59,00
		Cross Des	55,00
		directory-OPUS	78,00
		Diskmaster II	99,00
		Kick Pascal V. 2.1 (deutsch)	210,00
		Superbase IV (engl.)	359,00
		Transdat Professional	69,00
		TURBOprint II	69,00
		TURBOprint Professional	139,00
		X-Copy Prof. 5.2	71,00

\* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Die Titel sind auch erhältlich im Ladenlokal unseres Partners

- SOLARIS - Annenstr. 45

5000 Köln 1

**Wir überzeugen durch Service!**

Ebenfalls im Angebot:

Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen  
Software - Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

**ESSER-SOFT KÖLN**

Goldfasanenweg 14

5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17

Telefax : 0221 / 58 49 46

BTX : \*ESSER#SOFT

Versandkosten: bei Vorkasse per V-Scheck 6,- DM / bei Nachnahme 8,- DM

Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck 15,- DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

**PLAYSOFT**  
TEICHWEG 6 • 3550 MARBURG 7  
TEL: (06421) / 481972 FAX 47526

**Einmal der Böse sein**



mit Fantasy, Science Fiction,  
Strategie & Simulations Programme,  
Brett- & Rollenspiele,  
Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2,50 DM in Briefmarken

# Donau-Soft Maik Hauer

Postfach 1401 8858 Neuburg/Do.

TEL: 08431/49798 (bis 22 Uhr) o. 0161/2637380 Fax: 08431/49800 BTX: Donau-Soft#

**Ihr Amiga-  
PD-Partner**

alle gängigen Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50 DM
ab 10 Disk	4,00 DM
ab 50 Disk	3,50 DM
ab 100 Disk	3,30 DM
ab 200 Disk	3,00 DM
bei Serienabnahme	ab 1,44 DM

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disks  
- Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verify.  
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei  
-etikettiert.

**3** Katalogdisketten mit ausführlichen  
dt. Kurzbeschreibungen aller Programme,  
gratis zu unseren Katalogdisketten:  
der neueste VirusX und Turbo-Backup  
**10,-DM**

**Leerdisketten 3,5" 2DD**  
(100% Fehlerfrei)

bis 99 Stück	1,20 DM	1,55 DM
ab 100 Stück	0,99 DM	1,40 DM
ab 500 Stück	0,85 DM	1,25 DM

günstige Markendisketten auf Anfrage

**PD-Glanzlichter I+II**

Ausgesuchte PD-Programme aus allen  
Bereichen auf je 10 Disketten. Alle  
Programme mit dt. Anleitungen je

**nur 35,- DM**

A500 plus	827,-
A600	837,-
A600 HD 20MB	1147,-
A2000c + 1084S + Oktagon 2008 +	
105 MB HD + 3 MB (komplett installiert)	3097,-
A3000/25/52	3798,-
A3000/25/105	4098,-
Monitor MV795 für A3000	1449,-

**Filecards für A2000**

Oktagon 2008/0 + 52 MB Quantum	887,-
Oktagon 2008/0 + 105 MB Quantum	1137,-
Oktagon 2008/0 + 240 MB Quantum	1787,-
Oktagon 2008/0 + 44 MB Syquest SQ555	1147,-
je 2MB-Speicheraufrüstung	189,-

auch andere Größen lieferbar. Upgrademöglichkeit

**Festplatten für A500**

Oktagon 508/0 + 52 MB Quantum	967,-
Oktagon 508/0 + 105 MB Quantum	1217,-
Oktagon 508/0 + 240 MB Quantum	1867,-
SupraDrive 500XP + 52 MB Quantum	977,-
SupraDrive 500XP + 105 MB Quantum	1227,-

**24 Std.  
Schnellversand**

**Laufwerke mit vielen Extras:**

3,5" intern	139,-
3,5" extern	169,-
5,25" extern	199,-

**Speichererweiterungen:**

512 KB-Erw. (A500)	82,-
1,8 MB-Erw. (A500)	287,-
1 MB (A500 plus)	148,-
2/8 MB-Erw. (A2000)	357,-
8 MB-Erw. (A2000)	897,-

**Software:**

Imagine	438,-
GFA-Basic V 3.5	208,-
GFA-Basic-Compiler V 3.5	129,-
Deluxe Paint III	227,-
Deluxe Paint IV (deutsch)	377,-
Deluxe Print II	197,-
DevPac Assembler V 2.0	147,-
Power Packer prof. 3.0 b	30,-
THI-Tools	97,-
Turboprint II	85,-
Turboprint prof.	179,-
Beckertext II	279,-
Rechtschreibprofi	97,-
Beckertools	67,-
PC-Handler	69,-
TransDat	69,-
Viruscope	57,-
Video-Backup-System	149,-
Vortex ATonce (AT-Emulator)	348,-
Vortex ATonce Plus (16 MHz)	589,-
ColorMaster 12/24	798,- / 1298,-
Fujitsu DL 1100c	817,-

Versandkosten: +DM 6,- bei Vorkasse;

+DM 10,- bei Nachnahme; Ausland: +DM 12,-

- Händleranfragen willkommen -





Dieser Tage muß es bei den AD&D-Spezialisten von SSI hoch hergegangen sein, denn Andererseits kennt man alle schon vom PC, und bis auf „Eye of the Beholder 2“

# POOLS OF DARKNESS

Entsprechend wenig Innovation darf man sich am Amiga von den „Dunkelpfützen“ erwarten, jedoch bot dieser vierte Teil der Forgotten Realms-Reihe auf der MS-Dose ja immerhin deutlich mehr Spieltiefe als die meisten seiner Geschwister. Und wie wir ja schon bei einem kleinen Vorausblick im Sonderheft „Rollenspiele“ feststellen durften, stimmt die Story auch die Freunde der „Freundin“ freundlich:

Seit unsere Recken in „Pool of Radiance“ erstmalig gegen den Superduper-Dämon Thyraxtrax antraten, sind in den Vergessenen Reichen satte zehn Jahre vergangen. Inzwischen

konnten sich die Helden über Arbeitsmangel kaum beschweren, und selbst nach zehnjähriger Berufslaufbahn ist die Rente noch nicht in Sicht – das gilt übrigens auch für den dämonischen Tyrannosaurus Rex! Endlich mal wieder in Phlan, dem Ausgangspunkt ihrer Wanderjahre, werden die tapferen Abenteurer postwendend in den allesentscheidenden Endkampf mit ihrem Lieblingsgegner verstrickt...

Wie man das von dieser Serie kennt, verteilt sich das Abenteuer über eine Unmenge von stimmig gestylten Einzelmissionen, wie man es eher nicht kennt, werden sie hier im späteren

Verlauf ganz schön schwierig. Da ist es mehr als nur eine Überlegung wert, ob man nun auf die vorgefertigte Party zurückgreift, seine Jungs vom Vorgänger reaktiviert oder eine ganz neue Mannschaft zusammenbosselt – möglich ist alles. Gekämpft wird im gewohnten 3D-Überblick, der jede Menge taktischer Möglichkeiten bietet; man kann windigere Gegner aber auch vom Rechner verprügeln lassen und nur bei wirklich schwierigen Auseinandersetzungen persönlich eingreifen. Überhaupt hat die gemütliche Maus/Menü-Steuerung den alten AD&D-Veteranen keine Überraschungen zu bieten, aber wer hätte auch anderes erwartet?

Überrascht waren wir hingegen, daß die vergleichsweise schönen Labyrinthe der PC-Urfassung am Amiga letztlich nun doch nicht so schön aussehen, unsereins muß sich mit dem üblichen Mager-3D bescheiden. Naja, dafür gibt es zahlreiche hübsche Zwischenbilder der verschiedensten Formate. Auch die Titelmelodie tönt recht gelungen, die Sound-FX hingegen sind schauderhaft wie eh und je. Wem jedoch eine feine Geschichte wichtiger ist als technischer Schnickschnack, der sollte getrost mal in die Pools of Darkness hinabtauchen – ein nostalgischer Kick wird garantiert!



## Pools of Darkness

Grafik:	59%
Sound:	46%
Handhabung:	62%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	66%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: SSI	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: 1MB erforderlich, drei Disketten und Paßwortabfrage, eine deutsche Version folgt in Kürze.





gleich vier Ihrer Computer-Umsetzungen haben es in die Mai-Ausgabe geschafft! handelt es sich auch nur um die üblichen Baukasten-Rollis...

# BUCK ROGERS II

Rein von der technischen Präsentation her, hat auch das 25. Jahrhundert keine Fortschritte gemacht – mag es im zweiten Teil der Buck-Rogers-Saga von Raumschiffen, Laserstrahlern und Venus-Ungeheuern noch so wimmeln, auf den ersten Blick ist der Sohn vom Vater kaum zu unterscheiden. Im direkten Vergleich mit Pools of Darkness ist das triste Primitiv-3D vielleicht sogar noch eine Spur trister, allerdings bekommt man auch hier sehr hübsche Zwischenbilder zu sehen. Ähnliches gilt für den Sound: Der Titeltrack geht schon in Ordnung, die FX mit ihren gräßlichen „Uhs“ und „Ahs“ scheinen uns jedoch kaum zukunftsweisend zu sein. Tja, und in Sachen Steuerung gleicht Freund Buck seinen AD&D-Kollegen sowieso auf's Haar – das SSI-Fließband macht's möglich.

Aber ein paar Unterschiede gibt's doch! Anstelle von Paladinen und Elfen haben wir es mit Marsianern oder Venusiern zu tun, und Magie ist hier natürlich mega-out. Deshalb springen buck-zuck ganze Hände voll fein differenzierter Fähigkeiten (vom Raumkampf über Medizin bis zum Gleitersteuern) für die fehlenden Beschwörungen in die Bresche. Wie so vieles war das aber beim Vorgänger auch nicht anders, weshalb wir uns endlich der einzig wahren, echten und wirkli-

chen Neuerung widmen sollten, nämlich der Story.

Die macht nahtlos dort weiter, wo der erste Teil aufhörte: Die Gefahr vom Merkur ist gebannt, und ein neuer „Sun King“ soll gekrönt werden. Der ist erfreulicherweise ein Friedensfreund, was den bösen RAMlern jedoch gar nicht gefällt. Also bekommt die sechsköpfige Party (selbstgestrickt, von Buck I übernommen oder als Fertig-Crew geladen) von Mr. Rogers persönlich den Befehl, auf den Jung-Souverän aufzupassen. Unnötig zu erwähnen, daß unsere Bodyguards dabei über Größeres stolpern – gewisse Hinweise sprechen von einer mysteriösen Matrix-Maschine, die Materie in Energie umwandelt! Das wäre doch genau das

Richtige für die gebeutelte Mutter Erde, oder? Schon, nur um so ein Teil bauen zu können, müssen erst einige Professoren zusammengetrommelt werden, und die Gelehrten sind natürlich über das ganze Sonnensystem verstreut...

Wer den Vorgänger kennt, der ahnt es schon, auch hier warten wieder allerlei knackige Kleinquests und viele nicht eben einfache Fights. Da es diesmal gar bis zum Jupiter hinausgeht, das Abenteuer-Universum also an Umfang gewonnen hat, können wir getrost zum üblichen SSI-Serien-Fazit schreiten: Wenn man einen Teil kennt, kennt man alle – wenn man einen Teil mag, mag man alle. (jn)



## Buck Rogers II

Grafik:	57%
Sound:	41%
Handhabung:	62%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	64%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: SSI	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: 1MB erforderlich, zwei Disketten (muß auf drei Disks installiert werden), Paßwortabfrage, eine deutsche Version folgt.





Seit Gremlins „Utopia“ wissen wir es ja: Auf den außerirdischen Kolonien ist im Jahre 2090 die Welt alles andere als in Ordnung. Oder habt Ihr sie zwischenzeitlich etwa schon in Ordnung gebracht? Dann kommen die zehn neuen Szenarios doch gerade recht, oder?

Wie gewohnt übernimmt der galaktische Städtebauer vor dem Monitor die Leitung einer Mini-Kolonie, um in Echtzeit deren wirtschaftliche wie militärische Probleme zu lösen. Zu diesem Zweck steht eine überwältigende Vielzahl von Möglichkeiten zur Verfügung, die sämtlich über ein bequemes Iconset am Screenrand zugänglich sind. Dabei ist die Errichtung neuer Gebäude nur eine von vielen Facetten: Von Wohnvierteln über Fabriken aller Art bis hin zu Sportstadien ist nichts unmöglich – jedenfalls, wenn



## The New Worlds

### Neue Planeten – neue Probleme!



Neue Welt für wenig Geld

die Siedlung über das nötige Kleingeld verfügt. Um die erforderliche Kohleranzuschaffen, dürft Ihr Handel mit Mutter Erde trei-

ben oder auch die Steuern erhöhen. Letzteres wird freilich nicht gerade die Lebensqualität steigern; und mindestens 80 Prozent einer sol-

chen sind doch jeweils Euer Ziel! Auch die benachbarten Aliens stellen mit ihren ständigen Angriffen eine ernstzunehmende Gefahr dar, der man wohl nur mit einem Spionagetrupp samt nachfolgender Militäraktion abhelfen kann. Dabei könnten sie doch froh sein, daß wir ihre Welt zivilisieren...

Tja, und was ist denn nun neu an den neuen Welten? Nun, beispielsweise sind andere Planeten-Outfits im Angebot, die wie bisher im scrollenden Iso-3D gezeigt werden, auch die Außerirdischen sind außerirdischer denn je. Zudem harren ein paar Extra-Probleme der Lösung: so dürft Ihr Euch etwa mit einer Kolonie ohne Bodenschätze oder mit heruntergeschraubter Produktivität der eigenen Einrichtungen herumschlagen. Als dann, bereit für einen interstellaren Nachschlag für Fortgeschrittene? Mit 49,- Credits seid Ihr dabei. (jn)

## DUNGEONBLASTER

### THE SECRET OF SCHORSCH

23. Rechts neben der Tür scheint die Mauer sehr brüchig zu sein. Vielleicht kannst Du mit dem Stemmeisen vorsichtig ein paar Brocken herauslösen? Weiter bei (45).

24. Noch bevor Du die Tür öffnest, hörst Du, wie Ossi und Max sich mal wieder streiten. Höflich wie Du bist, nimmst Du von Deinem Vorhaben Abstand und bleibst bei (1).

25. Du spähist durch den Spalt und entdeckst den Schlitzophrenen Schorsch, der neben dem gefesselten Joker auf dem Boden hockt und sich eine Videoaufzeichnung des letzten Kicker Cup-Spiels anschaut. Wenn Du Brigitta bist, lies bei (7) weiter. Uschi: (34). Brork: (19). Pater Braun: (42). Joe: (28).

26. Du ziehst elegant Deine Stricknadel und möchtest

das dumme Ding damit am liebsten kurz und klein schlagen. Jedenfalls glaubt das die Tür, und weil sie auch nur ein Mensch ist, gibt sie Dir lieber den Weg frei. Weiter bei (55).

27. Hast Du eine Kaffeekanne? Dann schaue bei Abschnitt (3). Ansonsten liest Brigitta bei (15) weiter. Uschi bei (26), Pater Braun bei (37), und Papa Joe schleppt sich zu (48).

28. Die Tür ist offen – so ist das Leben. Du setzt Dich erstmal in Yogastellung auf den Boden, verspeist die Tiefkühlhühner und wartest, bis Schorsch von selbst herkommt. Würfe! Von 1 bis 4: Lies unter (54) weiter, sonst schlage die (30) auf.

29. Das Gefälle ist echt zuviel für Dich! Du stolperst und purzelst bis vor die Tür hinunter. Diese Übung kostet Dich 5 Deiner 15 Le-

benspunkte! Weiter bei (49).

30. Du hast leider Pech gehabt, der Schlitzer setzt Deinem Lebenslauf ein plötzliches Ende! Joker wird Schorsch's Leibsklave (lebenslanges Messerputzen!), und Michael muß eine(n) neue(n) Ehefrau/Sekretärin/Redakteur/Redaktionsboten (Nichtzutreffendes bitte streichen) einstellen.

31. Eine blecherne Stimme ertönt: „Ich bin eine geldgeile Geheimtür. Eintritt 5 DM!“ Falls Du irgendwo ein Fünfmarkstück gefunden hast (als Angestellter im Joker Verlag schleppst Du normalerweise sicher nicht so viel Geld mit Dir rum), kannst Du es in den Schlitz werfen (12). Ansonsten mußt Du wohl umkehren (55).

32. Voller Zorn auf den dämlichen Münzeinwurf versuchst Du, die Bodenklappe mit Deiner Strickwaffe auszuhebeln. Und siehe da... man muß halt nur die richtigen Ideen haben! Du kletterst hinunter und liest bei (2) weiter.

33. Richy grinst Dir freundlich entgegen. Er steckt Dir einen Joystick zu und sagt: „Hier, unser Testsieger. Damit ballerst Du alles ab!“ Du nimmst das Teil dankend an und greifst Dir auch noch die Taschenlampe im Regal (falls Du noch keine hast). Nunmehr wahnst Du Dich gerüstet, verläßt das Haus und kriechst hoffnungsfroh durch die im Garten befindliche Falltür in die schaurige Unterwelt. Weiter bei (52).

34. Du ziehst Deine gefürchtete Stricknadel, springst in den Raum und bombardierst Schorsch mit den perversesten Schimpfwörtern wie „Macho“, „Leser“ oder gar „Redakteur“ (er hat's verdient – ist schließlich auch nur ein Mann...). Würfe! Bei 1 bis 4 lies unter (9) weiter, sonst schlage die (30) auf.

35. Nix passiert! Ärgerlich stampfst Du auf! Oh, klingt hohl! Nunmehr entdeckst Du die feinen Ritzen im Boden. Wenn Du Brigitta bist, lies weiter bei (57). Uschi: (4). Brork: (18). Pater Braun: (41). Joe: (44).



Selbst im Mai, wo draußen die Sonne scheint und die Vögel zwitschern, sind wir beim Erforschen der dunkelsten Dungeons, beim Kampf gegen Monster und Aliens wieder im unermüdlichen Einsatz. So folgt denn unseren genialen Tips und Fährten möglichst unauffällig — habet viel Spaß und haltet die Elfenohren steif.



#### Gelöst:

Black Crypt  
Eye of the Beholder 2  
Heimdall

#### Karten zu:

Eye of the Beholder 2  
Heimdall

#### Tips und Cheats zu:

Agony  
Alcatraz  
Alien World  
Devious Designs  
Dungeon Master  
Elvira 2  
Fate — Gates of Dawn  
Final Fight  
F1 Grand Prix Circuit  
Hill Street Blues  
Hudson Hawk  
King's Quest V  
Leander  
Lethal Excess  
Moonstone  
Osiris  
Pinball Dreams  
Realms  
Roger Rabbit —  
Hare Raising Havoc  
Team Yankee  
Titus the Fox  
Wolfchild

Wir suchen und suchen und suchen... Was? Na wie immer alles zum Thema Cheats, Codes, Tips, Lösungen und Karten. Sollte also in irgendeiner Ecke Eures Zimmers etwas Derartiges vor sich hingammeln, dann schickt es uns. Wie, ist uns völlig egal. Hauptsache schriftlich, möglichst aktuell und schnell an folgende Adresse:

**Joker Verlag  
Know How  
Untere Parkstr. 67  
8013 Haar**

Denn nur dann habt Ihr die Chance, 30 bis 200 muntere Marker einzustreichen, die wir für jeden veröffentlichten Beitrag (je nach Aktualität und Umfang, versteht sich) springen lassen...

**AJ 5/92**

## HILFE! FRAGEN?!

Das **Projekt Ikarus** bereitet Werner Kirchhoff erhebliche Probleme. Da gibt es doch tatsächlich im ersten Level eine Tür, die sich nur mit einem Code öffnen läßt. Schön und gut, aber wo findet man diesen Sesam-öffne-dich?

Norman hat ein paar sehr dringende Fragen zu **Asterix** auf dem Herzen.

1. Wie kommt man im Römerlager in das nächste Bild?
2. Wo zum Teufel befindet sich das Öl für Mirakulix?
3. Was muß man mit Lügfix im Wald anstellen?

Bei den **Simpsons** fehlen Norman im ersten Level noch sechs Goals. Er hat bereits die Springbrunnen, die Hydranten und den Bullen angesprüht, den Vogel aus dem Käfig gelassen, ja sogar mit Raketen hat er schon nahezu alles beschossen (z.B. Fenster vor dem Hospital) und trotzdem fehlen noch sechs verflixte Goals. Wer weiß, was er vergessen hat?

Eva meint, sie wäre anscheinend für leichte Adventures zu dumm (na, na, wer wird denn gleich...), denn bei **Fascination** weiß sie einfach nicht mehr weiter. Im Wohnzimmer steht da so 'ne dämliche Orgel herum, und außerdem gibt's da noch ein Sternkreiszeichen-Rad; alles

schön und gut, aber was kann oder muß man mit diesen Dingen anfangen?

(Anm.: Schau Dir den Siegelring unter dem Mikroskop an. Das Datum stellt man am Sternkreiszeichen-Rad ein. Betrachte anschließend die Taschenlampe unter dem Mikroskop; Du wirst Noten entdecken. Diese spielt man auf der Orgel, und schon öffnet sich ein Geheimgang.)

Wer kann Moritz verraten, wo genau sich im Spiel **Hunter** die „Scroll“ befindet, die den Bunkereingang öffnet?

Trotz Komplettlösung zu **Cruise for a Corpse** weiß Thomas keinen Rat mehr. Laut Lösung soll man um 13:30 Uhr alle Passagiere verhören. Aber wo befinden sich Tom und Rose? Sind sie auf ihrem Zimmer? Wenn ja, wie kommt man da rein? Wer kennt sich aus?

Im Namen aller Berliner Amiga-Fans stellt Schmidt die Mörderfrage (oder war's Gretchen...) zu **Fate — Gates of Dawn**: Wie genau ist in der Gathalak Kammer zu verfahren, um die Fluchttreppe zur Oberfläche sichtbar zu machen? Die Lösung in AJ 11/91 ist ihm da wohl ein wenig zu ungenau.

Ein kleines, aber quälendes Problem zu **Space Quest 3** beschäftigt Raphael Boezio. Er würde ganz gerne mit dem Müllfrachter das Schienenfahrzeug erreichen, kriegt jedoch einfach nicht die Kurve. Wer kann ihm helfen?

Das Ende ist nahe! Bleibt gerade noch soviel Platz, um meine allmonatliche Bitte loszuwerden: Habt Ihr vielleicht zufällig eine passende Antwort zu irgendeiner dieser Fragen parat? Na fein, dann stopft Euer zu Papier gebrachtes Wissen in einen Briefumschlag, kritzelt unsere Adresse und das Kennwort **Fragen** auf den Umschlag, und ab damit in einen dieser gelben Kästen; den Rest erledigt Onkel Postbote für Euch. Tja und für diejenigen unter Euch, die selbst eine Frage auf dem Herzen haben, gibt's neben der schon altbekannten Möglichkeit, uns zu schreiben, auch noch unsere

**HOTLINE  
JEDEN MITTWOCH  
VON 16.00 BIS 19.00  
UHR  
UNTER FOLGEN-  
DEN NUMMERN:  
089/4605822  
ODER  
089/463823**



# DIE HEISSESENNTEN

## ANTWORTEN

Die 2. Mission von **Team Yankee** zu beenden, sollte mit Jürgen Zieglers Hilfe keine Schwierigkeiten mehr bereiten: Auf der Kreuzung im Wald gilt es noch zwei weiteren feindlichen Panzern den Rest zu geben. Dazu begibt man sich mit einem einzigen Zug zur Kreuzung, schaltet das Nachtsichtgerät ein und sucht die beiden Ziele. Nach Zerstörung der beiden Feinde müßte die Mission eigentlich erledigt sein. Als kleiner Tip am Rande sei erwähnt: Macht Euch für spätere Missionen mit dem 4-Fenstermodus vertraut. Andernfalls sind diese Missionen schneller vorbei, als Euch lieb ist.

Die Schlange vor Mordack's Schloß in **King's Quest 5** (Frage AJ 3/92) beseitigt Ole Helbig so: Nachdem man schon einmal bei der Wahrsagerin war, besucht man sie ein zweites Mal. Nur leider ist die alte Tante samt Sack und Pack schon wieder weitergezogen. Das einzige, was sie zurückgelassen hat, ist ein kleines Tamburin. Mit diesem „Krach-Macher“ begibt man sich nun zur Schlange und trommelt wie wild darauf herum (Vorsicht, dabei nicht zu nahe an das Biest herangehen). Nach einiger Zeit verzieht sich das Schuppentier; der Weg zum Schloß ist frei.

Der Vollständigkeit halber noch eine kurze Anmerkung zur **Leander**-Antwort aus dem letzten AJ: Die Rune Bombs haben noch eine weitere Funktion. Ist man nämlich in Besitz der Löwen-Klinge, so entsteht nach Aktivierung der Rune Bombs ein Schutzschild um unseren Helden!

Götz Nawrath kennt einen kleinen Trick, um bei **Hill Street Blues** den ewigen Staus ein Ende zu setzen (Frage AJ 3/92). Da sich die meisten Staus vor dem Polizeiparkplatz bilden, errichtet man dort einfach eine

Straßensperre. Sie wird am linken Ende des Polizeiparkplatzes, auf der Fahrspur, die an der Parkplatzausfahrt vorbei führt, aufgestellt. Die meisten Fahrzeuge, die nun vorbeikommen, hupen ein bißchen und ändern dann ihre Fahrtrichtung. Sollte dennoch ein langer Stau entstehen, öffnet man die Sperre kurz, läßt die gestauten Fahrzeuge passieren und schließt anschließend die Sperre wieder. Ergebnis: Keine Staus mehr!

**Fate — Gates of Dawn:** Den Eingang zu den Grotten von Gahmos findet man in der Stadt Valvice bei 19 Ost/15 Nord. Um dorthin zu gelangen, ist vorher jedoch eine Geheimtür von 19 Ost/13 Nord nach 19 Ost/14 Nord zu durchschreiten.

Die Sache mit den dämonischen Augen läßt sich ebenfalls leicht klären: Es existieren nicht 7, sondern ganze 10 Augen. Einige davon sind allerdings nur durch Geheimtüren erreichbar. Heißer Dank an den Fate-Profi Torsten Mertel.

Den düsteren Typ aus **Dungeon Master** kennt Dirk Zelzer recht genau. Er ist nämlich die Wurzel allen Übels, will sagen, er ist derjenige, welcher Euren geliebten Zaubermeister in zwei gleiche Hälften geteilt und Euch das ganze Abenteuer eingebrockt hat. Kurz und gut, der Knabe heißt Lord Chaos, ist der große Endgegner und folgendermaßen zu vernichten: Treibt ihn in eine der beiden Nischen und beschießt den Kerl mit „Fluxcage“. Anschließend eine Portion „Fuse“, und fort ist der Lord (zumindest bis zu „Chaos Strikes Back“)! Dazu ist selbstverständlich der Firestaff aus Level 7 und der Power-Gem aus Level 14 nötig. Beide zusammengebaut ergeben die einzig wirkungsvolle Anti-Chaos-Waffe.

## SPIELKONSOLEN-KONSOLENSPIELE

Jetzt nach dem kompletten deutschen Angebot für NES und SEGA Master System lieferbar — Bitte Preisliste anfordern!

SEGA MEGADRIVE	SEGA GAME GEAR	NINTENDO GAME BOY
<b>Grandprix mit Spiel</b>	<b>Grandprix mit Spiel</b>	<b>Grandprix mit Spiel</b>
Grandprix (1991)	Grandprix (1991)	Grandprix (1991)
Grandprix (1992)	Grandprix (1992)	Grandprix (1992)
Grandprix (1993)	Grandprix (1993)	Grandprix (1993)
Grandprix (1994)	Grandprix (1994)	Grandprix (1994)
Grandprix (1995)	Grandprix (1995)	Grandprix (1995)
Grandprix (1996)	Grandprix (1996)	Grandprix (1996)
Grandprix (1997)	Grandprix (1997)	Grandprix (1997)
Grandprix (1998)	Grandprix (1998)	Grandprix (1998)
Grandprix (1999)	Grandprix (1999)	Grandprix (1999)
Grandprix (2000)	Grandprix (2000)	Grandprix (2000)
Grandprix (2001)	Grandprix (2001)	Grandprix (2001)
Grandprix (2002)	Grandprix (2002)	Grandprix (2002)
Grandprix (2003)	Grandprix (2003)	Grandprix (2003)
Grandprix (2004)	Grandprix (2004)	Grandprix (2004)
Grandprix (2005)	Grandprix (2005)	Grandprix (2005)
Grandprix (2006)	Grandprix (2006)	Grandprix (2006)
Grandprix (2007)	Grandprix (2007)	Grandprix (2007)
Grandprix (2008)	Grandprix (2008)	Grandprix (2008)
Grandprix (2009)	Grandprix (2009)	Grandprix (2009)
Grandprix (2010)	Grandprix (2010)	Grandprix (2010)
Grandprix (2011)	Grandprix (2011)	Grandprix (2011)
Grandprix (2012)	Grandprix (2012)	Grandprix (2012)
Grandprix (2013)	Grandprix (2013)	Grandprix (2013)
Grandprix (2014)	Grandprix (2014)	Grandprix (2014)
Grandprix (2015)	Grandprix (2015)	Grandprix (2015)
Grandprix (2016)	Grandprix (2016)	Grandprix (2016)
Grandprix (2017)	Grandprix (2017)	Grandprix (2017)
Grandprix (2018)	Grandprix (2018)	Grandprix (2018)
Grandprix (2019)	Grandprix (2019)	Grandprix (2019)
Grandprix (2020)	Grandprix (2020)	Grandprix (2020)
Grandprix (2021)	Grandprix (2021)	Grandprix (2021)
Grandprix (2022)	Grandprix (2022)	Grandprix (2022)
Grandprix (2023)	Grandprix (2023)	Grandprix (2023)
Grandprix (2024)	Grandprix (2024)	Grandprix (2024)
Grandprix (2025)	Grandprix (2025)	Grandprix (2025)
Grandprix (2026)	Grandprix (2026)	Grandprix (2026)
Grandprix (2027)	Grandprix (2027)	Grandprix (2027)
Grandprix (2028)	Grandprix (2028)	Grandprix (2028)
Grandprix (2029)	Grandprix (2029)	Grandprix (2029)
Grandprix (2030)	Grandprix (2030)	Grandprix (2030)
Grandprix (2031)	Grandprix (2031)	Grandprix (2031)
Grandprix (2032)	Grandprix (2032)	Grandprix (2032)
Grandprix (2033)	Grandprix (2033)	Grandprix (2033)
Grandprix (2034)	Grandprix (2034)	Grandprix (2034)
Grandprix (2035)	Grandprix (2035)	Grandprix (2035)
Grandprix (2036)	Grandprix (2036)	Grandprix (2036)
Grandprix (2037)	Grandprix (2037)	Grandprix (2037)
Grandprix (2038)	Grandprix (2038)	Grandprix (2038)
Grandprix (2039)	Grandprix (2039)	Grandprix (2039)
Grandprix (2040)	Grandprix (2040)	Grandprix (2040)
Grandprix (2041)	Grandprix (2041)	Grandprix (2041)
Grandprix (2042)	Grandprix (2042)	Grandprix (2042)
Grandprix (2043)	Grandprix (2043)	Grandprix (2043)
Grandprix (2044)	Grandprix (2044)	Grandprix (2044)
Grandprix (2045)	Grandprix (2045)	Grandprix (2045)
Grandprix (2046)	Grandprix (2046)	Grandprix (2046)
Grandprix (2047)	Grandprix (2047)	Grandprix (2047)
Grandprix (2048)	Grandprix (2048)	Grandprix (2048)
Grandprix (2049)	Grandprix (2049)	Grandprix (2049)
Grandprix (2050)	Grandprix (2050)	Grandprix (2050)
Grandprix (2051)	Grandprix (2051)	Grandprix (2051)
Grandprix (2052)	Grandprix (2052)	Grandprix (2052)
Grandprix (2053)	Grandprix (2053)	Grandprix (2053)
Grandprix (2054)	Grandprix (2054)	Grandprix (2054)
Grandprix (2055)	Grandprix (2055)	Grandprix (2055)
Grandprix (2056)	Grandprix (2056)	Grandprix (2056)
Grandprix (2057)	Grandprix (2057)	Grandprix (2057)
Grandprix (2058)	Grandprix (2058)	Grandprix (2058)
Grandprix (2059)	Grandprix (2059)	Grandprix (2059)
Grandprix (2060)	Grandprix (2060)	Grandprix (2060)
Grandprix (2061)	Grandprix (2061)	Grandprix (2061)
Grandprix (2062)	Grandprix (2062)	Grandprix (2062)
Grandprix (2063)	Grandprix (2063)	Grandprix (2063)
Grandprix (2064)	Grandprix (2064)	Grandprix (2064)
Grandprix (2065)	Grandprix (2065)	Grandprix (2065)
Grandprix (2066)	Grandprix (2066)	Grandprix (2066)
Grandprix (2067)	Grandprix (2067)	Grandprix (2067)
Grandprix (2068)	Grandprix (2068)	Grandprix (2068)
Grandprix (2069)	Grandprix (2069)	Grandprix (2069)
Grandprix (2070)	Grandprix (2070)	Grandprix (2070)
Grandprix (2071)	Grandprix (2071)	Grandprix (2071)
Grandprix (2072)	Grandprix (2072)	Grandprix (2072)
Grandprix (2073)	Grandprix (2073)	Grandprix (2073)
Grandprix (2074)	Grandprix (2074)	Grandprix (2074)
Grandprix (2075)	Grandprix (2075)	Grandprix (2075)
Grandprix (2076)	Grandprix (2076)	Grandprix (2076)
Grandprix (2077)	Grandprix (2077)	Grandprix (2077)
Grandprix (2078)	Grandprix (2078)	Grandprix (2078)
Grandprix (2079)	Grandprix (2079)	Grandprix (2079)
Grandprix (2080)	Grandprix (2080)	Grandprix (2080)
Grandprix (2081)	Grandprix (2081)	Grandprix (2081)
Grandprix (2082)	Grandprix (2082)	Grandprix (2082)
Grandprix (2083)	Grandprix (2083)	Grandprix (2083)
Grandprix (2084)	Grandprix (2084)	Grandprix (2084)
Grandprix (2085)	Grandprix (2085)	Grandprix (2085)
Grandprix (2086)	Grandprix (2086)	Grandprix (2086)
Grandprix (2087)	Grandprix (2087)	Grandprix (2087)
Grandprix (2088)	Grandprix (2088)	Grandprix (2088)
Grandprix (2089)	Grandprix (2089)	Grandprix (2089)
Grandprix (2090)	Grandprix (2090)	Grandprix (2090)
Grandprix (2091)	Grandprix (2091)	Grandprix (2091)
Grandprix (2092)	Grandprix (2092)	Grandprix (2092)
Grandprix (2093)	Grandprix (2093)	Grandprix (2093)
Grandprix (2094)	Grandprix (2094)	Grandprix (2094)
Grandprix (2095)	Grandprix (2095)	Grandprix (2095)
Grandprix (2096)	Grandprix (2096)	Grandprix (2096)
Grandprix (2097)	Grandprix (2097)	Grandprix (2097)
Grandprix (2098)	Grandprix (2098)	Grandprix (2098)
Grandprix (2099)	Grandprix (2099)	Grandprix (2099)
Grandprix (2100)	Grandprix (2100)	Grandprix (2100)
Grandprix (2101)	Grandprix (2101)	Grandprix (2101)
Grandprix (2102)	Grandprix (2102)	Grandprix (2102)
Grandprix (2103)	Grandprix (2103)	Grandprix (2103)
Grandprix (2104)	Grandprix (2104)	Grandprix (2104)
Grandprix (2105)	Grandprix (2105)	Grandprix (2105)
Grandprix (2106)	Grandprix (2106)	Grandprix (2106)
Grandprix (2107)	Grandprix (2107)	Grandprix (2107)
Grandprix (2108)	Grandprix (2108)	Grandprix (2108)
Grandprix (2109)	Grandprix (2109)	Grandprix (2109)
Grandprix (2110)	Grandprix (2110)	Grandprix (2110)
Grandprix (2111)	Grandprix (2111)	Grandprix (2111)
Grandprix (2112)	Grandprix (2112)	Grandprix (2112)
Grandprix (2113)	Grandprix (2113)	Grandprix (2113)
Grandprix (2114)	Grandprix (2114)	Grandprix (2114)
Grandprix (2115)	Grandprix (2115)	Grandprix (2115)
Grandprix (2116)	Grandprix (2116)	Grandprix (2116)
Grandprix (2117)	Grandprix (2117)	Grandprix (2117)
Grandprix (2118)	Grandprix (2118)	Grandprix (2118)
Grandprix (2119)	Grandprix (2119)	Grandprix (2119)
Grandprix (2120)	Grandprix (2120)	Grandprix (2120)
Grandprix (2121)	Grandprix (2121)	Grandprix (2121)
Grandprix (2122)	Grandprix (2122)	Grandprix (2122)
Grandprix (2123)	Grandprix (2123)	Grandprix (2123)
Grandprix (2124)	Grandprix (2124)	Grandprix (2124)
Grandprix (2125)	Grandprix (2125)	Grandprix (2125)
Grandprix (2126)	Grandprix (2126)	Grandprix (2126)
Grandprix (2127)	Grandprix (2127)	Grandprix (2127)
Grandprix (2128)	Grandprix (2128)	Grandprix (2128)
Grandprix (2129)	Grandprix (2129)	Grandprix (2129)
Grandprix (2130)	Grandprix (2130)	Grandprix (2130)
Grandprix (2131)	Grandprix (2131)	Grandprix (2131)
Grandprix (2132)	Grandprix (2132)	Grandprix (2132)
Grandprix (2133)	Grandprix (2133)	Grandprix (2133)
Grandprix (2134)	Grandprix (2134)	Grandprix (2134)
Grandprix (2135)	Grandprix (2135)	Grandprix (2135)
Grandprix (2136)	Grandprix (2136)	Grandprix (2136)
Grandprix (2137)	Grandprix (2137)	Grandprix (2137)
Grandprix (2138)	Grandprix (2138)	Grandprix (2138)
Grandprix (2139)	Grandprix (2139)	Grandprix (2139)
Grandprix (2140)	Grandprix (2140)	Grandprix (2140)
Grandprix (2141)	Grandprix (2141)	Grandprix (2141)
Grandprix (2142)	Grandprix (2142)	Grandprix (2142)
Grandprix (2143)	Grandprix (2143)	Grandprix (2143)
Grandprix (2144)	Grandprix (2144)	Grandprix (2144)
Grandprix (2145)	Grandprix (2145)	Grandprix (2145)
Grandprix (2146)	Grandprix (2146)	Grandprix (2146)
Grandprix (2147)	Grandprix (2147)	Grandprix (2147)
Grandprix (2148)	Grandprix (2148)	Grandprix (2148)
Grandprix (2149)	Grandprix (2149)	Grandprix (2149)
Grandprix (2150)	Grandprix (2150)	Grandprix (2150)
Grandprix (2151)	Grandprix (2151)	Grandprix (2151)
Grandprix (2152)	Grandprix (2152)	Grandprix (2152)
Grandprix (2153)	Grandprix (2153)	Grandprix (2153)
Grandprix (2154)	Grandprix (2154)	Grandprix (2154)
Grandprix (2155)	Grandprix (2155)	Grandprix (2155)
Grandprix (2156)	Grandprix (2156)	Grandprix (2156)
Grandprix (2157)	Grandprix (2157)	Grandprix (2157)
Grandprix (2158)	Grandprix (2158)	Grandprix (2158)
Grandprix (2159)	Grandprix (2159)	Grandprix (2159)
Grandprix (2160)	Grandprix (2160)	Grandprix (2160)
Grandprix (2161)	Grandprix (2161)	Grandprix (2161)
Grandprix (2162)	Grandprix (2162)	Grandprix (2162)
Grandprix (2163)	Grandprix (2163)	Grandprix (2163)
Grandprix (2164)	Grandprix (2164)	Grandprix (2164)
Grandprix (2165)	Grandprix (2165)	Grandprix (2165)
Grandprix (2166)	Grandprix (2166)	Grandprix (2166)
Grandprix (2167)	Grandprix (2167)	Grandprix (2167)
Grandprix (2168)	Grandprix (2168)	Grandprix (2168)
Grandprix (2169)	Grandprix (2169)	Grandprix (2169)
Grandprix (2170)	Grandprix (2170)	Grandprix (2170)
Grandprix (2171)	Grandprix (2171)	Grandprix (2171)
Grandprix (2172)	Grandprix (2172)	Grandprix (2172)
Grandprix (2173)	Grandprix (2173)	Grandprix (2173)
Grandprix (2174)	Grandprix (2174)	Grandprix (2174)
Grandprix (2175)	Grandprix (2175)	Grandprix (2175)
Grandprix (2176)	Grandprix (2176)	Grandprix (2176)
Grandprix (2177)	Grandprix (2177)	Grandprix (2177)
Grandprix (2178)	Grandprix (2178)	Grandprix (2178)
Grandprix (2179)	Grandprix (2179)	Grandprix (2179)
Grandprix (2180)	Grandprix (2180)	Grandprix (2180)
Grandprix (2181)	Grandprix (2181)	Grandprix (2181)
Grandprix (2182)	Grandprix (2182)	Grandprix (2182)
Grandprix (2183)	Grandprix (2183)	Grandprix (2183)
Grandprix (2184)	Grandprix (2184)	Grandprix (2184)
Grandprix (2185)	Grandprix (2185)	Grandprix (2185)
Grandprix (2186)	Grandprix (2186)	Grandprix (2186)
Grandprix (2187)	Grandprix (2187)	Grandprix (2187)
Grandprix (2188)	Grandprix (2188)	Grandprix (2188)
Grandprix (2189)	Grandprix (2189)	Grandprix (2189)
Grandprix (2190)	Grandprix (2190)	Grandprix (2190)
Grandprix (2191)	Grandprix (2191)	Grandprix (2191)
Grandprix (2192)	Grandprix (2192)	Grandprix (2192)
Grandprix (2193)	Grandprix (2193)	Grandprix (2193)
Grandprix (2194)	Grandprix (2194)	Grandprix (2194)
Grandprix (2195)	Grandprix (2195)	Grandprix (2195)
Grandprix (2196)	Grandprix (2196)	Grandprix (2196)
Grandprix (2197)	Grandprix (2197)	Grandprix (2197)
Grandprix (2198)	Grandprix (2198)	Grandprix (2198)
Grandprix (2199)	Grandprix (2199)	Grandprix (2199)
Grandprix (2200)	Grandprix (2200)	Grandprix (2200)
Grandprix (2201)	Grandprix (2201)	Grandprix (2201)
Grandprix (2202)	Grandprix (2202)	Grandprix (2202)
Grandprix (2203)	Grandprix (2203)	Grandprix (2203)
Grandprix (2204)	Grandprix (2204)	Grandprix (2204)
Grandprix (2205)	Grandprix (2205)	Grandprix (2205)
Grandprix (2206)	Grandprix (2206)	Grandprix (2206)
Grandprix (2207)	Grandprix (2207)	Grandprix (2207)
Grandprix (2208)	Grandprix (2208)	Grandprix (2208)
Grandprix (2209)	Grandprix (2209)	Grandprix (2209)
Grandprix (2210)	Grandprix (2210)	Grandprix (2210)
Grandprix (2211)	Grandprix (2211)	Grandprix (2211)
Grandprix (2212)	Grandprix (2212)	Grandprix (2212)
Grandprix (2213)	Grandprix (2213)	Grandprix (2213)
Grandprix (2214)	Grandprix (2214)	Grandprix (2214)
Grandprix (2215)	Grandprix (2215)	Grandprix (2215)
Grandprix (2216)	Grandprix (2216)	Grandprix (2216)
Grandprix (2217)	Grandprix (2217)	Grandprix (2217)
Grandprix (2218)	Grandprix (2218)	Grandprix (2218)
Grandprix (2219)	Grandprix (2219)	Grandprix (2219)
Grandprix (2220)	Grandprix (2220)	Grandprix (2220)
Grandprix (2221)	Grandprix (2221)	Grandprix (2221)
Grandprix (2222)	Grandprix (2222)	Grandprix (2222)
Grandprix (2223)	Grandprix (2223)	Grandprix (2223)
Grandprix (2224)	Grandprix (2224)	Grandprix (2224)
Grandprix (2225)	Grandprix (2225)	Grandprix (2225)
Grandprix (2226)	Grandprix (2226)	Grandprix (2226)
Grandprix (2227)	Grandprix (2227)	Grandprix (2227)
Grandprix (2228)	Grandprix (2228)	Grandprix (2228)
Grandprix (2229)	Grandprix (2229)	Grandprix (2229)
Grandprix (2230)	Grandprix (2230)	Grandprix (2230)
Grandprix (2231)	Grandprix (2231)	Grandprix (2231)
Grandprix (2232)	Grandprix (2232)	Grandprix (2232)
Grandprix (2233)	Grandprix (2233)	Grandprix (2233)
Grandprix (2234)	Grandprix (2234)	Grandprix (2234)
Grandprix (2235)	Grandprix (2235)	Grandprix (2235)
Grandprix (2236)	Grandprix (2236)	Grandprix (2236)
Grandprix (2237)	Grandprix (2237)	Grandprix (2237)
Grandprix (2238)	Grandprix (2238)	Grandprix (2238)
Grandprix (2239)	Grandprix (2239)	Grandprix (2239)
Grandprix (2240)	Grandprix (2240)	Grandprix (2240)
Grandprix (2241)	Grandprix (2241)	Grandprix (2241)
Grandprix (2242)	Grandprix (2242)	Grandprix (2242)
Grandprix (2243)	Grandprix (2243)	Grandprix (2243)
Grandprix (2244)	Grandprix (2244)	Grandprix (2244)
Grandprix (2245)	Grandprix (2245)	Grandprix (2245)
Grandprix (2246)	Grandprix (2246)	Grandprix (2246)
Grandprix (2247)	Grandprix (2247)	Grandprix (2247)
Grandprix (2248)	Grandprix (2248)	Grandprix (2248)
Grandprix (2249)	Grandprix (2249)	Grandprix (2249)
Grandprix (2250)	Grandprix (2250)	Grandprix (2250)
Grandprix (2251)	Grandprix (2251)	Grandprix (2251)
Grandprix (2252)	Grandprix (2252)	Grandprix (2252)
Grandprix (2253)	Grandprix (2253)	Grandprix (2253)
Grandprix (2254)	Grandprix (2254)	Grandprix (2254)
Grandprix (2255)	Grandprix (2255)	Grandprix (2255)
Grandprix (2256)	Grandprix (2256)	Grandprix (2256)
Grandprix (2257)	Grandprix (2257)	Grandprix (2257)
Grandprix (2258)	Grandprix (2258)	Grandprix (2258)
Grandprix (2259)	Grandprix (2259)	Grandprix (2259)
Grandprix (2260)	Grandprix (2260)	Grandprix (2260)
Grandprix (2261)	Grandprix (2261)	Grandprix (2261)
Grandprix (2262)	Grandprix (2262)	Grandprix (2262)
Grandprix (2263)	Grandprix (2263)	Grandprix (2263)
Grandprix (2264)	Grandprix (2264)	Grandprix (2264)
Grandprix (2265)	Grandprix (2265)	Grandprix (2265)
Grandprix (2266)	Grandprix (2266)	Grandprix (2266)
Grandprix (2267)	Grandprix (2267)	Grandprix (2267)
Grandprix (2268)	Grandprix (2268)	Grandprix (2268)
Grandprix (2269)	Grandprix (2269)	Grandprix (2269)
Grandprix (2270)	Grandprix (2270)	Grandprix (2270)
Grandprix (2271)	Grandprix (2271)	Grandprix (2271)
Grandprix (2272)	Grandprix (2272)	Grandprix (2272)
Grandprix (2273)	Grandprix (2273)	Grandprix (2273)
Grandprix (2274)	Grandprix (2274)	Grandprix (2274)
Grandprix (2275)	Grandprix (2275)	Grandprix (2275)
Grandprix (2276)	Grandprix (2276)	Grandprix (2276)
Grandprix (2277)	Grandprix (2277)	Grandprix (2277)
Grandprix (2278)	Grandprix (2278)	Grandprix (2278)
Grandprix (2279)	Grandprix (2279)	Grandprix (2279)
Grandprix (2280)	Grandprix (2280)	Grandprix (2280)
Grandprix (2281)	Grandprix (2281)	Grandprix (2281)
Grandprix (2282)	Grandprix (2282)	Grandprix (2282)
Grandprix (2283)	Grandprix (2283)	Grandprix (2283)
Grandprix (2284)	Grandprix (2284)	Grandprix (2284)
Grandprix (2285)	Grandprix (2285)	Grandprix (2285)
Grandprix (2286)	Grandprix (2286)	Grandprix (2286)
Grandprix (2287)	Grandprix (2287)	Grandprix (2287)
Grandprix (2288)	Grandprix (2288)	Grandprix (2288)
Grandprix (2289)	Grandprix (2289)	Grandprix (2289)
Grandprix (2290)	Grandprix (2290)	Grandprix (2290)
Grandprix (2291)	Grandprix (2291)	Grandprix (2291)
Grandprix (2292)	Grandprix (2292)	Grandprix (2292)
Grandprix (2293)	Grandprix (2293)	Grandprix (2293)
Grandprix (2294)	Grandprix (2294)	Grandprix (2294)
Grandprix (2295)	Grandprix (2295)	Grandprix (2295)
Grandprix (2296)	Grandprix (2296)	Grandprix (2296)
Grandprix (2297)	Grandprix (2297)	Grandprix (2297)
Grandprix (2298)	Grandprix (2298)</	







# Heimdal

## LÖSUNG

Leute, setzt die Wikingerhelme auf und genehmigt Euch zur Stärkung einen Schluck Met — wir stechen in See mit Daniela Pandricks Lösung...

Da wir Euch ja schon im AJ 3/92 mit allgemeinen Tips versorgt haben, beginnen wir hier gleich mit den einzelnen Inseln von Midgard, der ersten Welt.

**1.Insel:** Die Knöpfe für die Fußbodenfalle sind in folgender Reihenfolge zu drücken (von links nach rechts) 6-2-1-6-1. Um an den Saphir auf dem Sockel heranzukommen, muß der Descension-Spruch angewendet werden. Dem Mann im letzten Raum schenkt man den Hemlock von der dritten Insel und erhält dafür eine fürstliche Belohnung.

**2.Insel:** Vor dem Abgrund solltet Ihr den Revelation-Spruch anwenden. Er schlägt eine Brücke zur anderen Seite.

**3.Insel:** Finger weg von den Knöpfen! Wer sie betätigt, löst einige fiese Fallen aus. Im ersten Raum findet man den gesuchten Hemlock; Im Room of the Jaws (der mit den vielen Fußangeln)

„Detect Doors“ anwenden.

**4.Insel:** Viele Fallen und jede Menge übler Gesellen warten auf die Party.

**5.Insel:** Im ersten Raum über den linken Knopf laufen. Im Altarraum mit dem schwebenden Mann nimmt man einen kräftigen Schluck aus dem Chalice. Als Dank erhält man einen Paß, der auf der sechsten Insel vonnöten ist, um ungeschoren an zwei Wächtern vorbeizukommen. Übrigens, auch ein Shop ist hier zu finden.

**6.Insel:** Ihr werdet an zwei Spiegel geraten, die nur passierbar sind, wenn ein Wizard oder Warrior am Kopf der Party steht. ACHTUNG! Der Weg der Druiden ist nur ein einziges Mal begehbar! Am Ende jedes Ganges befindet sich ein Shop.

**7.Insel:** Hier findet Ihr einen Diamanten, der auf der 9. Insel zum Einsatz kommt.

**8.Insel:** Den ersten Magier, der sich unserer Truppe in den Weg stellt, solltet Ihr immer wieder bekämpfen (durch Verlassen der Insel), da er eine Runelore-Potion besitzt.

**9.Insel:** Den Runestone, den Ihr findet, wendet man im

Raum mit dem Baumstumpf an: Legt auf den linken Ast den Diamanten, auf den rechten den Runestone und in die Mitte ein Silvercoin. Es erwartet Euch eine Überraschung!

**10.Insel:** Im Tresor liegt ein weiterer Runestone. Die Türen lassen sich nur durch eine bestimmte Knopfkombination öffnen (Rundgang). Hinter der linken Tür befindet sich ein Symbol auf dem Fußboden, welches die Gruppe nach Betreten zu einem Shop beamt.

**11.Insel:** Eines der Monster hat einen Shrinking-Spruch, den man selbstverfreilich einsackt.

**12.Insel:** Diese Insel erreicht Ihr nur über die 10. oder 11. Insel. Haltet unbedingt den Serpent-Killer-Spruch bereit! Nachdem hier endlich auch die sechs Power-Runes zur Anwendung kamen, öffnet man beide verschlossene Türen und erreicht somit einen weiteren Raum. Nun spricht man den Shrinking-Zauber aus, und siehe da, Thors Hammer ist Dein!

Die Suche nach der zweiten Götterwaffe führt uns nun nach **Utgard**, der zweiten Welt.

**1.Insel:** Hier findet man den Götterpaß Seal, den man benötigt, um unbeschadet am Wächter des Brunnens (Mimirs Well) vorbeizukommen. Im übrigen dürft Ihr ruhig mal einen Schluck aus der Quelle trinken.

**2.Insel:** Auf diesem Eiland befindet sich der einzige Shop Utgards. Deckt Euch wie immer mit Food und allen Schlüsseln ein.

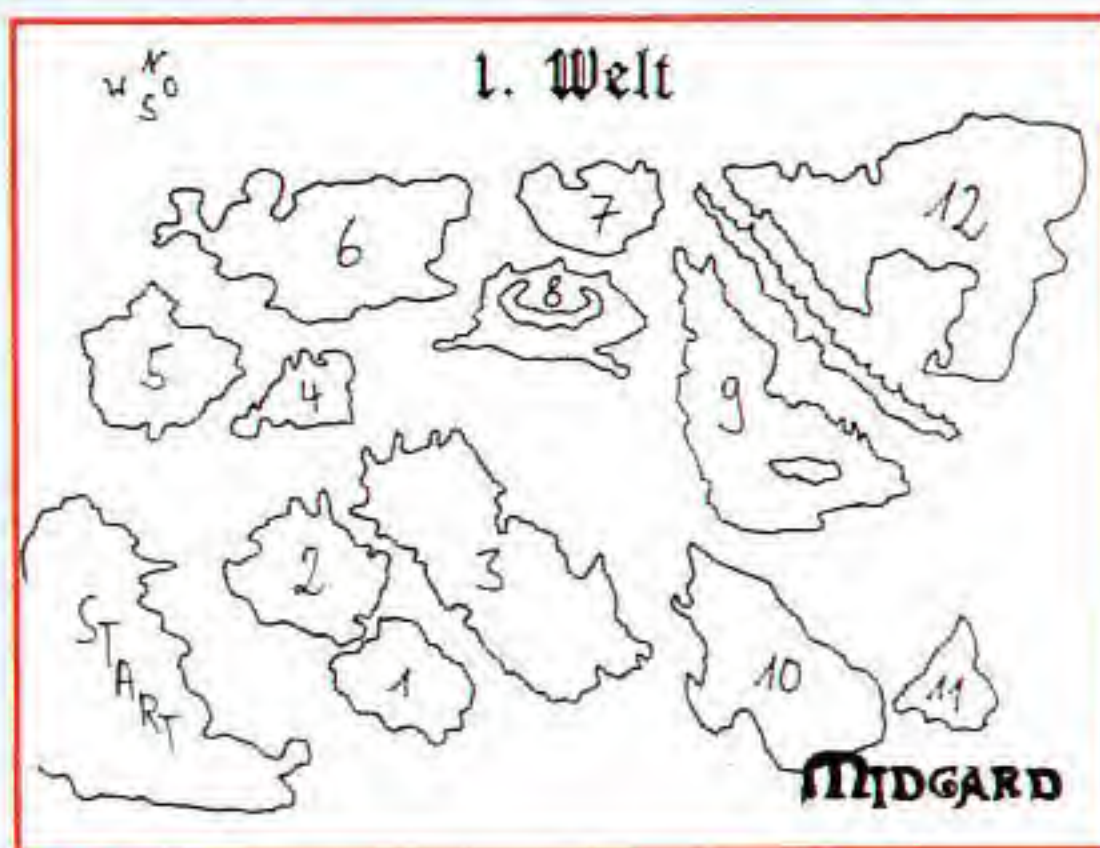
**3.Insel:** Stellt Euch schon mal drauf ein: Es kommen hier jede Menge Schlüssel zum Einsatz. Den feuerspeienden Kopf löscht man mittels Wasser-Spruch. In der Truhe findet Ihr ein Storm Blade mit sage und schreibe acht Trefferpunkten!! Der Rubin ist für Insel 10 von großer Bedeutung.

**4.Insel:** Dies ist die Insel der Fate-Sisters. Um an das Mundstück des Füllhorns ranzukommen, müßt Ihr den drei Geschwistern einen Apfel von Iduna, die Dracheneier und die Halskette der Götter bringen. Das Mundstück aus der Hütte schnappt man sich anschließend durch Anwendung des Disenchant-Spruches.

**5.Insel:** Entscheidet man sich an der Weggabelung für das linke Haus, so ist im letzten Raum (viele Scrolls) „Detect Doors“ anzuwenden. Im Heuhaufen stößt man sodann auch auf die Dracheneier.

**6.Insel:** Hier befindet sich der Wasserspruch für den feuerspuckenden Kopf. Nach Durchquerung schier endloser Gänge erreicht man endlich einen Raum mit einem Helmpodest. Legt nun den gefundenen Helm auf das Podest und nehmt den Diamantenschlüssel aus dem Glaskasten mit.

**7.Insel:** Läuft man unter dem großen Portal hindurch, findet man sich urplötzlich auf einem riesenhaften Bücherregal wieder. Der zugehörige Riese wird kurzerhand geplättet und somit das







Thunder Blade (6 Trefferpunkte) eingeheimst. Sucht Euch nun das Buch mit der Aufschrift „Egils Saga“ und sprecht den Revelation-Zauber aus. Ein großer Schritt zur Lösung der zweiten Aufgabe wäre damit erledigt, denn man erhält so den „Shrinking-Spell“.

**8.Insel:** Viel Gerümpel im Pferdestall der Riesen — sonst nix!

**9.Insel:** Um diese Insel erfolgreich abzuschließen, muß das Mundstück unbedingt in Euerem Besitz sein, denn nach Überquerung des Abgrundes (mit dem Teleportation-Spruch) gibt es kein Zurück mehr. Nach anschließend glorreich beendeter Schlacht bläst man kurz ins Füllhorn und wird postwendend zur 12.Insel katapultiert.

**10.Insel:** Mit Hilfe des Diamantenschlüssels gelangt man zur Riesin Iduna. Gibt man ihr den Rubin, erhält man im Austausch dafür den Apfel für die Fate-Sisters.

**11.Insel:** Auch hier sind wieder viele Schlüssel vonnöten, um am Ende der Gänge die beiden Häuser zu erreichen. In der rechten Hütte lebt ein Zwergenschmied, der uns seine Hilfe in Form der Halskette der Götter anbietet. Das linke Haus enthält angeblich viel Gold — die Ausbeute lohnt jedoch nicht mal den Kampf.

**12.Insel:** Von der Insel 9 hierher katapultiert, stellt man sich zwischen die zwei Pfeiler und spricht den

Shrinking-Spruch. Die bestanden Abenteurer werden alsdann durch den Erhalt von Freys Speer belohnt.

**Asgard**, die dritte Welt wartet schon auf unsere Abenteurer.

**1.Insel:** Wer hat, sollte auf diese Insel möglichst viele „Disarm Traps“ mitnehmen, da es hier nur so von Pfeilfallen wimmelt. Ist der Bootsteg endlich erreicht, so müßt Ihr an der Gallionsfigur (Drachenkopf) das Pulver anwenden. Der niesende Drache spuckt daraufhin einen Silberring aus.

**2.Insel:** Um den magischen Beutel zu erlangen, der das Pulver für die erste Insel enthält, muß der Sack mit Steinen in die noch freie Nische verfrachtet werden.

Außerdem befindet sich auf dieser Insel der einzige Shop von Asgard (Food ohne Ende!).

**3.Insel:** Spricht dreimal den Revelation-Zauber aus. Drei Brücken entstehen, an deren Ende man jeweils wichtige Items findet (Sack mit Steinen, Storm Blade, Water-Spell). Daß Ihr alle gefundenen Runestones einsackt, versteht sich ja hoffentlich von selbst.

**4.Insel:** Nietet möglichst alle Gegner um, da sie alle einen Runestone mit sich führen. Diese werden Euch am Meer den richtigen Weg über das Wasser weisen (rechten Weg benutzen). Eventuell kann ein Wiederbelebungsspruch von Vorteil sein! Auf der anderen Uferseite heimst Ihr den zweiten Silberring ein.

**5.Insel:** Klämpfe bis zum

Abwinken warten auf Euch. Einzige Beute ist ein Revelation-Spruch!

**6.Insel:** Den Ring an der Decke erhält man mit folgender Knopf-Kombination: 1-2-4-6-8 (von links nach rechts gezählt), dann die Mitte drücken. Falls es bei Euch nicht klappen sollte, müßt Ihr, bevor Ihr den Knopf in der Mitte betätigt, herausfinden, welcher Knopf den Ring trifft (jeden einzelnen mit Abschluß durch den mittleren Knopf testen). Dann alle gefundenen Buttons in Kombination und zum Abschluß wieder die Mitte betätigen. Denkt jedoch daran, nach jedem Einzelversuch den Knopf wieder auszuschalten, bevor Ihr Euch an den nächsten macht.

**7.Insel:** Betretet die Insel nicht ohne die drei Silberringe und den Wasser-Spruch! Im zweiten Raum löscht man das Feuer mittels Wasser-Zauber. Der Weg bis zu einer magischen Gittertür ist nun frei. Dort latscht man zu den drei Symbolen vor der Treppe auf dem Boden und wendet die drei Ringe an. Odins Schwert, die dritte Götterwaffe, ist Euer Lohn. Anschließend öffnet sich das magische Gitter, und Ihr habt freie Bahn bis zur achten und letzten Insel.

**8.Insel:** Das große Finale erwartet Euch...





# LÖSUNG

## Black Crypt

Seid doch mal ehrlich — wer von Euch hat sich's bisher verkiffen, in verzwickten Situationen einen kurzen Blick in die Clue Book Section des Anleitungsbuches zu werfen?? Die weniger Standhaften unter Euch werden dabei jedoch mit Grauen festgestellt haben, daß dieses schlaue Clue Book auch nicht gerade das Allergelbste vom Abenteuer-Ei ist. Aber keine Panik, keiner verläßt den Saal — die letzten Klarheiten beseitigen Gerd Siegmund und Carsten Feßler mit ihrem Beitrag:

### Computerferien Das Computercamp im Schwarzwald

BASIC \* GFA-BASIC  
'C'-Programmierung  
Maschinensprache  
Desktop-Video

Musik & Computer

IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST,  
Commodore C 64/C 128

AMERICAN SPORTS

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball,  
Surfen, Football, Mountain-Bike

Freizeit

EUROPA-PARK, Rodelbahn,  
Rundflug, Kino und vieles mehr

**Sofort kostenlosen  
Prospekt anfordern!**

**Computer World**

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

Lexerstraße 6

D-7800 Freiburg

Telefon (0761) 89 28 69

Telefax (0761) 89 28 84

BTX (0761) 89 28 91

#### Level 1/2:

Das zweiköpfige Monster im zweiten Level läßt sich nur mit dem Ogre Blade aus dem Level 1 plätten. Dazu muß zunächst Level 2 nach dem Square Key abgesucht, und mit seiner Hilfe im ersten Level die Tür zum gesuchten Monsterschlachter geöffnet werden.

#### Level 3:

Der Zauberspruch „Dispel Magic“ muß hier öfter auf eine Wand angewendet werden, bevor sich diese endlich in Luft auflöst. Dabei sind evtl. vorhandene Spruchrollen dem „normalen“ Zauberspruch vorzuziehen, da sie teilweise effektiver arbeiten. Macht Euch zu Anfang auf die Suche nach der „Mask of True Sight“. Mit ihrer Hilfe werden dann auch die unsichtbaren Zeitgenossen im großen Raum sichtbare Gestalt annehmen und somit auch vernichtbar werden.

#### Level 4:

Vier Wassersäcke müssen an den vier Wasserstellen aufgefüllt und anschließend im Raum links unten in den vier dafür vorgesehenen Nischen plaziert werden. Das größte Problem des Levels stellt jedoch die Totenkopf-Falle dar. Sie wird wie folgt überwunden: Man gibt dem Fighter der Gruppe eine „Scroll of Life“ mit mindestens drei „Raise Dead“-Sprüchen und einen Unsichtbarkeits-Trank mit auf den Weg. Den anderen Partymitgliedern legt man jeweils einen Death Gem in die ausführende Hand (rechte Pfote). Der Fighter kippt sich nun den Unsichtbarkeits-Trank hinter die Binde und latscht geradewegs durch die

Falle. Alles, was es dahinter zu erledigen gibt, sollte er nun in aller Ruhe erledigen und anschließend zu seinen inzwischen toten Kollegen zurückkehren. Die verbliebenen Gefährten werden jetzt wieder zu neuem Leben erweckt, indem unser Fighter die Death Gems vom Boden aufhebt, nacheinander in die linke Hand nimmt und einen „Raise Dead“-Spruch vor sich hin brabbelt. Alle übrigen Totenkopf-Fallen, die in höheren Levels folgen, können mit dem „Remove Glyph“-Spruch von der Spruchrolle (cast at 23rd Level) entfernt werden.

**Level 5:** Hier gibt es nichts Besonderes zu beachten.

**Level 6:** Die Sun- und Moon-Steine findet man in den Levels 7 und 9.

**Level 7:** An einigen Stellen im Dungeon steht das Wort „Switch“ rückwärts geschrieben. Hier müßt Ihr nur einfach die Sachen austauschen, um einen Schalter auszulösen.

**Level 8:** Nix zu beachten.

**Level 9:** Die Totenköpfe sind wie im Clue Book angegeben zu entfernen.

**Level 10:** Ein Schalter muß hier öfters gedrückt werden, da er mehrere Gänge freilegt. Die drei „Idol of Temin“ müssen unbedingt in der dazu passenden Kiste aufbewahrt werden, außer Ihr wollt, daß unsere Kameraden langsam aber sicher sämtliche Hitpoints verlieren...

**Level 11:** In diesem Level befindet sich das letzte Zauberbuch. Solltet Ihr wider Erwarten noch nicht im Besitz aller Bücher sein, macht Euch schleunigst auf die Suche nach den noch fehlenden Exemplaren!

**Level 12:** Nix los!

**Level 13:** Sobald Ihr den ersten „Octa-Key“ gefunden habt, öffnet damit die Tür rechts oben im Level. Hinter ihr verbirgt sich der Doom-Hammer, eine äußerst effektive Waffe, die Ihr Euch keinesfalls entgehen lassen solltet! Bevor Ihr über den Ausgang links unten in den Unterwasserlevel steigt, achtet darauf, daß alle Abenteurer für dieses Unterfangen bestens präpariert sind (Helmets of Triton, Potion of Water Breathing,

Ring of Water Breathing). Übrigens: Für jede geöffnete Octa-Key Tür erscheint ein neuer Schalter in der Mitte des Levels. Nachdem alle vier Schalter betätigt worden sind, wird man in den kleinen Teil von Level 14 teleportiert, durch den man abkürzender Weise Level 27 erreicht.

**Level 14:** Einer der Teleporter links unten verschwindet erst nach etwas längerer Zeit.

**Level 15:** Hier findet man den dringend benötigten „Soulfreezer“.

**Level 16/17:** Haltet für diese Level einige Teleportersprüche bereit und laßt Euch durch alle Löcher fallen.

**Level 18/19/20:** Benutzt die Karten und sucht alle Level gründlich ab. Der Rest dürfte mit dem Clue Book kein Problem darstellen.

**Level 21:** Hier gibt es den Protector einzuheimsen. Eine der Türen fungiert als Schalter; also öfter auf- und zumachen!

**Level 22/23:** Einfach nur ab-suchen.

**Level 24:** Der Schädel ist nur mit einem Spiegel, der in der Mitte des Raumes zu finden ist, zu vernichten. Versucht daher dem Knochenkopf, so weit es irgendwie möglich ist, aus dem Weg zu gehen. Sollte der Schädel trotz aller Vorsichtsmaßnahmen ein Partymember erledigt haben, so braucht Ihr Euch nicht gleich von der nächstbesten Brücke zu stürzen. Im Raum „New Additions“ kann Euer lebloser Held mit dem Spruch „Stone to Flesh“ wiederbelebt werden.

**Level 25/26:** Im Westen nichts Neues...

**Level 27:** Die vier Türen an den Seiten fungieren mal wieder als Schalter: Betreten und anschließend wieder schließen.

**Level 28:** Der große Endfight erwartet Euch! Esteroth Paingiver wird getötet, indem die vier Waffen so lange angewendet werden, bis sie blau aufleuchten. Erst dann zeigen sie Wirkung! Vortex und Forcehammer müssen im übrigen mit der rechten Maustaste aktiviert werden, um Esteroth in den verdienten Tod zu schicken. Damit wäre dann auch dieses Abenteuer überstanden...



Fix und Foxi sind bestimmt all jene, die versucht haben, die 16 Level von **Titus the Fox** auf einmal abzuzocken. Damit's Euch nicht auch so geht, serviert Euch Marc Wessels sämtliche Level-Codes.

Level 1: 2625  
Level 2: 8455  
Level 3: 2974  
Level 4: 4916  
Level 5: 1933  
Level 6: 0738  
Level 7: 2237  
Level 8: 5648  
Level 9: 6390  
Level 10: 8612  
Level 11: 4187  
Level 12: 1350  
Level 13: 9813  
Level 14: 5052  
Level 15: 3360  
Level 16: 2045

Na ja, es sind zwar nicht gerade höllisch viele, aber wenigstens die ersten fünf Paßwörter zum brandneuen **Osiris** können wir Euch verraten:

SAHARA, PIXLERS, BLOCKOUT, BLOCKADE, SPHINX.

Fortsetzung folgt... dies scheint zumindest bei **Devious Designs** die reine Wahrheit, und nichts als die Wahrheit zu sein. Denn von Denis Sagorski stammen nun die nächsten 18 Codes (von Level 21 bis 38):

Level 21: ILFYNYR  
Level 22: GIBOYNN  
Level 23: NNNBFMM  
Level 24: OPPBEBFT  
Level 25: YTGAFAIR  
Level 26: ITNMMWNN  
Level 27: GITMMTRM  
Level 28: OILFEIMN  
Level 29: YOPBFYYB  
Level 31: GITWYASR  
Level 32: TPIRGFMP  
Level 33: LGOSIEOS  
Level 34: YYLFYRTP  
Level 35: NNPSINES  
Level 36: ITYBOIMP  
Level 37: LITWYNYE  
Level 38: GOIEIYNP

Daß Fassadenklettern oder Gauner, Gangster und Banditen vermöbeln geradezu lebensgefährlich ist, davon weiß jeder **Hudson Hawk**-Zocker ein fröhliches Liedchen zu trällern. Wie man jedoch aus diesem tödlichen Unternehmen einen

wahren Kindergeburtstag macht, verrät Euch Alexandra Schnellbögl. Dazu müßt Ihr im Screen mit den Copyright-Hinweisen lediglich **SCIENCEFICTION** eintippen. Das Programm lädt anschließend selbständig den ersten Level, und Bruce Willis alias Hudson Hawk freut sich über unendlich viele Leben. Wer jetzt noch Probleme mit den drei läppi-schen Leveln hat, sollte weiterhin mit Lego-Bausteinen basteln!

Vollgas, sechster Gang, Drehzahl 13000... oh Sch..., da kommt ja schon wieder eine Kurve... runterschalten, 5.Gang, 4.Gang, 3.Gang, bremsen, Reifen quietschen... Mist, schon wieder 'ne Kurve nicht gekriegt — geht's Euch bei **Formula One Grand Prix Circuit** genauso? Gewinnt Ihr auch nichtmal 'nen winzigen Blumentopf? Na dann verrate ich Euch mal, wie man trotzdem jedes Race gewinnen kann: Sobald die Nachricht „Race won by...“ am oberen Bildschirmrand erscheint, meldet man sich (per **RETURN**-Taste) für einen Pitstop an, fährt in die Box und wartet, bis das Rennen beendet ist (wird durch die Meldung „Race Over“ angekündigt). Tja und dann? Ja nix dann, seht Euch lieber mal die Endzeiten und Plazierungen an — wie durch ein Wunder (oder eher einen kleinen Programmfehler) habt Ihr nicht nur Platz eins belegt, sondern auch noch eine traumhafte Endzeit erreicht! Dank, Dank und nochmals Dank geht an dieser Stelle an Carlos Rubio.

Flieg, Eule flieg, denn Markus Häuser weiß 'nen Cheat... Wieso Eule? Und was für 'nen Cheat überhaupt? Na zu **Agony**! Da flattert doch so ein Nachtgetier durch die Level. Und was den Cheat angeht — kommt sofort: Ihr müßt nur im Titelbild **FANTASY** (Y = Z beachten) eingeben. Alsdann sind im Spiel die F-Tasten F1-F4 mit Waffen und Extraleben belegt, ein Druck auf die **RETURN**-Taste katapultiert Euch in

# LISTE DER

## CHEATS

den nächsten Level. Alles paletti?

Wie macht man aus einem **Streetfighter** einen unschlagbaren Superhelden? Wir wissen nicht, was in so einem Fall der freundliche Bodybuilder von nebenan empfiehlt — Klaus Vill rät jedoch, bei **Final Fight** im Spiel den Pausenmodus zu aktivieren und **SHERIFF FATMAN** einzugeben — fertig ist der absolut unverletzliche Superdupermann...

Im Kampf um den **Moonstone** fließt ja bekanntlich eimerweise Blut — nur leider nicht nur das der Monster, nein zuweilen liegt auch unser stattlicher Ritter in seinem eigenen Lebenssaft. Spätestens dann ist es an der Zeit, den Druiden einen kleinen Besuch abzustatten und einen magischen Gegenstand für ein Extraleben einzutauschen... aber halt, halt — warum denn gleich ein wertvolles magisches Item vergeuden? Klickt doch einfach mal stattdessen einen der Wurfdolche oder „Strength“, „Constitution“, etc. an — Ihr werdet sehen, die Druiden sind äußerst genügsam und verschaffen Euch das gewünschte Extraleben auch völlig gratis! Martin Panitz, wir schlagen Dich dafür zum Ritter.

Markus Bonet wartet gleich mit einer ganzen Latte von Cheats zum „Wings of Death“-Nachfolger **Lethal Excess** auf:

Nach Eingabe von **COKE** im Hauptmenü lassen sich fortan im Spiel über die Tasten F1-F8 die Waffen auswählen (mehrmaliges Drücken erhöht die Waffenstärke!); mit

„L“ läßt sich die Anzahl der Leben steigern. Wer mehr auf Unzerstörbarkeit steht, betätigt die F10-Taste.

Wird **FAST** im selben Menü eingegeben, so rast unser Raumschiff mit einem Affenzahn durch die Landschaft.

**TWIN** steuert beide Player mit einem Joystick!

Wer hingegen **AUTO** im Hauptmenü einhackt, braucht nicht mal mehr den Feuerknopf zu betätigen.

Auf der letzten Konferenz der internationalen Kammerjäger-Gewerkschaft wurde beschlossen, ab sofort auch ganze Welten von lästigem Ungeziefer zu befreien... Da wollen wir doch gleich mal bei **Alien World** den Anfang machen — und da's mit unendlich vielen Leben ja sowieso viel mehr Spaß macht, gebt vorher im Titelbild **BILL AND TEDS BOGUS GAME** (Leerzeichen zwischen den einzelnen Worten nicht vergessen!) ein. So könnt Ihr in aller Ruhe jeden Level säubern, oder, wenn's Euch zu langweilig wird, mit der Taste rechts neben dem „B“ im Pausenmode einen Level weiterspringen. Heißten Dank an Chris Koch aus Langenhagen.

Für Fans von **Roger Rabbit** — **Hare Raising Havoc**, die zu faul sind, jede einzelne Szene selbst auszuknobeln, hat Gregor Mechttersheimer den rettenden Cheat auf Lager: Um in die nächste Szene gebeamt zu werden, drückt man einfach die Tasten **ALT**, **SHIFT**, **CTRL** und **F5** gleichzeitig (evtl. mehrmals hintereinander versuchen). Viel Spaß



## Ein starkes Team \* MultiMedia Soft

Wollen Sie ein MultiMedia Soft-Geschäft eröffnen -  
wir suchen Partner - ein Anruf der sich lohnt!

Tel. 0241-407893 17-19 h

## Vermietung von Computerspielen

4630 BOCHUM 6, Sommerdellenstr. 54

Tel. 02327-10063

5100 AACHEN, Mörgensstraße 4

Tel. 0241-407893

5160 DÜREN, Südstraße 24

Tel. 02421-56146



Tel.: 05235/7792

4933 Blomberg

**1A SOFT**

Fax: 05235/2794

Lemgoer Str. 9

**FACHVERSAND FÜR AMIGA SOFT + HARDWARE**

Laufwerke:

3,5" extern nur noch ..... 149,00 DM

3,5 intern A 2000 ..... 129,00 DM

5,25" extern ..... 209,00 DM

Jede 1A Soft-Disk nur 4,00 DM

Fordern Sie unser Info an!  
Bestellannahme rund um die Uhr.

## 1 A SOFT SERIE DER SPITZENKLASSE

- |   |                                       |                                       |
|---|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 01: WIZZY'S QUEST<br>gutes Spiel (1 MB)   | 16: DATENBANK<br>Daten aller Art      | 44: CHINA CHALLENGE<br>einfach Klasse |
| 02: TEXT<br>Textverarbeitung              | 17: DIA PRINT<br>druckt Etiketten     | 45: MISSILE COMMAND<br>Actionspiel    |
| 03: SYS<br>Spiel mit 50 Levels            | 18: HAUSHALTSBUCH<br>verwaltet Konten | 47: C64 EMULATOR<br>simuliert C64     |
| 04: DISK SORT II<br>Disketten verwalten   | 19: RISK<br>Strategiespiel            | 50: MOONBASE<br>Weltraumspiel         |
| 05: VIDEODATEI<br>Ordnung für Videos      | 20: GALACTIC WORM<br>Spiel            | 51: SCHACH<br>sehr spielstark         |
| 06: DRUCKER TOOLS<br>braucht man          | 21: MECHFIGHT<br>Kampf der Roboter    | 52: KNIFFEL<br>gute Umsetzung         |
| 07: STAR TREK<br>Super Spiel auf 2 Disks  | 22: BLACK JACK<br>Kartenspiel         | 57: GLÜCKSRAD<br>PD Version           |
| 08: BILLARD<br>Simulation                 | 23: DOWNHILL<br>Ski-Simulation        | 58: GALGENVÖGEL<br>Super Ratespiel    |
| 09: GAG DISK<br>lustige Programme         | 25: MONOPOLY<br>beliebtes Brettspiel  | 63: TEXTKID<br>neue Textverarbeitung  |
| 10: PLATTEN - CD<br>verwalten             | 26: LABELPAINT<br>Etiketten malen     | 74: DRAGON CAVE<br>absoluter Hit 1 MB |
| 11: MANDEL MOUNTAINS<br>Mandelbrot Progr. | 27: THE DEATH<br>ein Superspiel       | 81: SKAT<br>spielstark                |
| 12: GELOSPIELAUTOMAT<br>fesselndes Spiel  | 28: SPIELE 50<br>50 Spiele 45,00 DM   | 82: PETERS QUEST<br>Superspiel        |
| 13: VIRUS-DISK<br>Virenkiller             | 35: IMPERIUM<br>sehr gutes Spiel      | 83: TRUCKING<br>Handelssimulation     |
| 14: COPY-DISK<br>verschiedene Copsys      | 37: ATLANTIS<br>Rollenspiel           | 87: ASTRO<br>Blick in die Sterne      |
| 15: RETURN TO EARTH<br>Strategiespiel     | 41: MEGABALL<br>macht süchtig         | 91: EROKUNDE<br>super gemacht         |

**NEU: 2 MB Erweiterung für A500 Akku u. Schalter 269,00 DM**

### PUBLIC DOMAIN SERIEN:

AMOK ..... 1 - 49  
BAVARIAN ..... 1 - 240  
FRED FISH ..... 1 - 550  
FRANZ ..... 1 - 120  
ANTARES ..... 1 - 81  
KICKSTART ..... 1 - 420  
CACTUS ..... 1 - 42  
TAIFUN ..... 1 - 170  
PREISE JEDE PD ..... nur 1,80 DM  
ab 100 Stück ..... nur 1,70 DM

### LEERDISKETTEN:

2 DD 135 TPI harderror free  
10 Stück nur ..... 8,30 DM  
50 Stück nur ..... 40,00 DM  
100 Stück nur ..... 77,00 DM

### Unsere Versandkosten:

Nachnahme: 8,00 DM  
Vorkasse: 5,00 DM  
ab 5 kg nach Gewicht

## SPEICHERERWEITERUNGEN

2.0 MB ohne Uhr erweitert den Amiga 500 auf max. 2.5 MB	222,- DM
2.0 MB mit Uhr	242,- DM
512 KB ohne Uhr erweitert den Amiga 500 auf 1.0 MB	49,- DM
512 KB mit Uhr	69,- DM
1.0 MB erweitert den Amiga 500 plus auf 2.0 MB Chip-Mem	139,- DM
2.0 MB erweitert die externe Festplatte A590 auf 2.0 MB	198,- DM

## Hardware Design Udo Neuroth

Essener Str. 4 4250 Bottrop

Telefon: 0 20 41 / 2 04 24

Telefax: 0 20 41 / 2 57 36

## Impressum

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Michael Labiner

Leitender Redakteur

Oskar Dzierzynski

Redaktion

Peter Braun (pb)

Brigitta Labiner (bl)

Richard Löwenstein (rl)

Max Magenauer (mm)

Joachim Nettelbeck (jn)

Werner Pankwar (wp)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier

Leslie Bunder

Manfred Kleimann

Manuel Semmo

Redaktionsassistent

Urschi Freckmann

Art Director

Oliver Wunderlich

Layout

Oliver Wunderlich

Werner Regnet

Fotografie

Oskar Dzierzynski

Richard Löwenstein

Comic

Werner Regnet

Ingo Stein

Oliver Wunderlich

Titel

Celâl Kandemiroğlu

Anzeigenbetreuung

Carsten Borgmeier

Tel: 04221/88578

Fax: 04221/88769

Anzeigenverwaltung

Regine Nellissen

Tel: 089/4605822

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Satz

Satzstudio »Süd-West« GmbH,

8033 Planegg

Reproduktion

Profil-Studio GmbH

8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmayr

A-3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-  
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-  
buchhandel), Österreich: Schweiz

Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich,  
zum jeweils letzten Freitag des Vormonats.  
Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Aktuelle Auflage dieser Ausgabe

139.000 Stück

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,-  
Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte  
über die Verlagsanschrift. Das Abon-  
nement gilt mindestens für ein Jahr. Es  
verlängert sich automatisch um ein  
weiteres Jahr, falls es nicht gekün-  
digt wird (jederzeit möglich). Einzahl-  
ungskonto: Postgiroamt München,  
Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanlei-  
tungen werden gerne von der Redak-  
tion angenommen. Sie müssen frei von  
Rechten Dritter sein. Sollten sie schon  
anderweitig zur Veröffentlichung an-  
geboten worden sein, so muß das ange-  
geben werden. Mit der Einsendung gibt  
der Verfasser die Zustimmung zum  
Abdruck in den Publikationen des Jo-  
ker Verlags. Honorar nach Vereinba-  
rung. Für unverlangt eingesandte Ma-  
nuskrifte wird keine Haftung über-  
nommen. Der Verlag behält sich das  
Recht vor, Einsendungen im Falle einer  
Veröffentlichung ohne Angabe von  
Gründen zu kürzen oder nach eigenem  
Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen  
Beiträge sind urheberrechtlich ge-  
schützt. Alle Rechte, auch Übersetzun-  
gen vorbehalten. Reproduktionen jeder  
Art (Fotokopien, Microfilm oder Er-  
fassung in Datenverarbeitungsanlagen  
usw.) bedürfen der schriftlichen Ge-  
nehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner,  
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.  
Tel. Verlag: (089) 463700  
Tel. Redaktion: (089) 463823  
Telefax: (089) 4604977





# Eye of the Beholder 2

## LÖSUNG

Jaja, es ist schon ein Kreuz mit den Beholdern! Kaum ist der eine in die ewigen Monster-Jagdgründe abgeritten, gibt es schon wieder Trouble in little Waterdeep... Da bleibt wohl unserer heldenhaften Abenteurergruppe nix anderes übrig, als erneut die heißen Kartoffeln aus dem Feuer zu holen. Und damit Ihr Euch dabei nicht die Finger verbrennt, stellen Euch André Fischer (Lösung) und Marc Wienen (Karten) sozusagen einen feuerfesten Handschuh zur Verfügung.

All diejenigen unter Euch, die ihre Charaktere vom Vorläufer nicht übernehmen wollen oder können, sollten den verschiedenen Party-Mitgliedern nur jeweils eine Fähigkeit zuordnen. Empfehlenswert für ein rechtes Gelingen unseres schwierigen Auftrages wäre auf jeden Fall ein Paladin, ein Fighter mit diebischen Fähigkeiten, ein Zauberfuzzi und der Papst persönlich (naja, ein Kleriker tut's auch). So möge denn das große Abenteuer beginnen:

### Die Wilderness

Im Wald trifft man gleich auf eine Frau, die der Party den Weg nach Darkmoon zeigen möchte. Schlägt das Angebot aber zunächst aus, weil vor-

her noch das Rotten Food aus dem Hidden Cave im Süden des Waldes besorgt sein will — aber nicht gleich füttern, es ist für den Spielverlauf von äußerster Wichtigkeit! Nun auf zum Tempel Darkmoon im Zentrum des Waldes. Dort wird man gleich von zwei Kämpfern begrüßt, die aber für unser Schwert kein großes Hindernis darstellen. In dem dahinter liegenden Gang befindet sich in nördlicher Richtung ein Knopf, der einen Teleporter zu einem Wiederbeleberaum freigibt. Die südliche Treppe führt in die Katakomben. Rein!

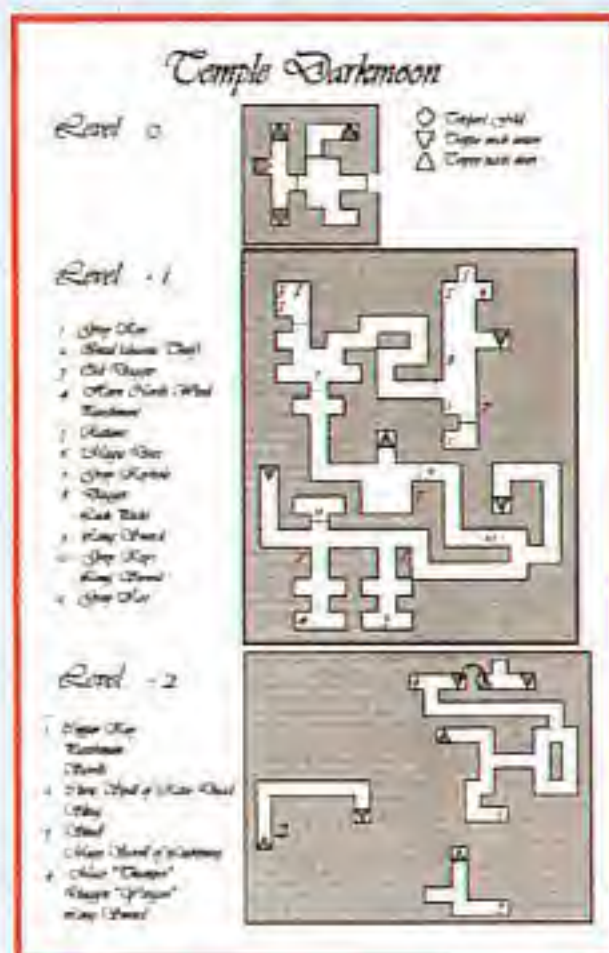
### Die Katakomben

Hinter einer Tür befindet sich Insal, der sich Eurer Party anschließen möchte. Auf seine Begleitung sollte man allerdings verzichten, andernfalls beklaut Euch dieser dubiose Geselle! Einige Wächter besitzen Grey Keys, mit denen lassen sich die ersten Türen öffnen. Sind nicht genug vorhanden, keine Bange: Die meisten Türen

öffnen sich auch nach Beharken mit Lockpicks. An der östlichen Wand des langen Raumes befindet sich ein Knopf, der den Weg in einen kleinen Spinnenlevel freigibt. Holt dort alle Gegenstände, dann raus. Im Süden befindet sich das erste von vier Hörnern, die zusammengesetzt den Weg in den ersten Tower freigeben. Verläßt den ersten Katakomben-Level über die Treppe im Westen. Im nächsten Level öffnet ein Geheimknopf an der westlichen Wand den Weg in die Folterkammern. Dort liegt unter anderem das Skelett des Zauberers San-Raals, den man zur Verstärkung seiner Truppe wiederbeleben läßt, außerdem bietet auch die Kriegerin Calandra ihre Begleitung an. Räumt nun die Folterkammern leer und öffnet die westliche Tür des Eingangsraumes mit einem Grey-Key. Betätigt man den Hebel in dem Gang dahinter, dann lösen sich zwar Feuerbälle aus der Wand, aber der Schmerz wird mit einem Skull-Key in der Wandnische belohnt. Nun

folgen ein paar harte Kämpfe gegen Samurais und Clerics, dafür ergattert die Party wiederum einige nützliche Gegenstände. Der nördliche Teil des Dungeons ist nun geschafft, der nächste Level ist durch die Tür im Osten zu erreichen. Aber nur mit dem Darkmoon-Key, und vergeßt auch das zweite Horn aus dem westlichen Raum nicht. Jetzt immer geradeaus und die östliche Wand eingeschlagen, die in die nächste Ebene führt. Von nun an gibt's kein Zurück mehr, darum Abspeichern nicht vergessen!

Die Mauer im Nordwesten kann durchlaufen werden, die Tür dahinter (öffnet sich mit dem Spider-Key) führt in einen darunterliegenden Ameisenlevel. Vorsicht, denn hier ist ein Regenerieren der Zaubersprüche nicht möglich, darum benutzt notfalls die gefundenen Spruchrollen. In diesem Level befinden sich nützliche Rüstungsteile, Schlüssel und ein weiteres Horn. Jetzt rauf in den nächsthöheren Level. Hinter einer der östlichen Türen





# Eye of the Beholder

## LÖSUNG

führt der Weg zum South-Wind und zu zwei Darkmoon-Keys. Nun ist man im Besitz aller vier Hörner, laßt uns also die südliche Tür mit dem Spider-Key öffnen. Legt ein paar überflüssige Items auf die Bodenplatte (die mit dem „X“), schon öffnet sich die Tür. Im südwestlichsten Teil des Ganges befindet sich wieder eine Geheim-Wand, dahinter im Norden eine weitere, hinter der liegt das Stone-Gem zum Öffnen des Dimensionstores. Das Tor läßt sich zwar mit einem Spider-Key öffnen, es gibt aber auch eine Geheimwand. Durch das Dimensionstor verlassen die Abenteurer die Katakomben und teleportieren in den Tempel of Darkmoon.

### Temple of Darkmoon

Von hier aus kann später der Tower of Crystal und der Tower of Talon betreten werden, läuft aber zunächst den Tempel of Darkmoon soweit wie möglich ab und benutzt die Treppe im Norden zurück in den Eingangslevel. Dort, in der Eingangshalle, stellt Euch vor die nordwestliche

Wand in Blickrichtung Nord und blast durch alle vier Hörner. Jericho, die Wand bricht zusammen, und der Weg ist frei zum...

### Tower of Faith 1

Im Norden bietet sich der Kleriker Tanglor an, der Party beim Kampf gegen den Oberbösewicht zu helfen — mitnehmen! Außerdem erhält man einen Mantis-Key, nachdem man einen Warrior geheilt und auch bekämpft hat. Nach den Laserbarrieren sollten die Partymitglieder sofort geheilt werden. Im Osten befindet sich der Schalter zum Abstellen der Laser, dort erhält man im Kampf mit einigen Mantis-Warriors auch einen Bone-Key. Solltet Ihr das Schwert mit Namen "Hunger" finden, mitnehmen. Anschließend betretet den südlichen Teil des Levels. Eine der Türen kann mit Gewalt geöffnet werden, dahinter verbirgt sich ein Magic-Mouth, der nach erfolgreicher Fütterung mit Knochenstücken einen weiteren Bone-Key rausruft. Im Westen des Dungeons befindet sich der Raum mit den Mantis-Kokons, die müßt Ihr eines nach dem anderen vernichten. Aus der Statue im Süden entfernt Ihr zunächst das Diamant-Auge und setzt es gleich danach wieder ein. Hier versteckt sich auch wieder eine Geheimwand, nehmt dahinter das Mantis-Idol her-

aus und verlaßt den Level mit dem Copper-Key.

### Tower of Faith 2

Im nächsten Dungeon ist zunächst mal Kampf gegen die Wespen angesagt, danach betätigt im östlichen Raum die Hebel in folgender Reihenfolge: Nordwest, Südwest, Südost. Anschließend betretet den südlichen Gang und klopft nach ca. 10 Schritten dezent auf den Stein in der westlichen Wand. Jetzt zurück in den Raum, rüber über die nord-östliche Fallgrube, nun legt auch den letzten Hebel um. Im Südosten des Levels erscheint ein Zauberer, der uns einen Hinweis für den Weg in den nächsten Dungeon gibt. Seinen Rat müßt Ihr aber genau verkehrtherum befolgen, um die nächste Ebene zu betreten.

### Tower of Faith 3

Zunächst einmal bewegt Euch in Richtung Westen. Im Südwesten begrüßt eine Frau die Truppe und philosophiert über die richtige Tür — Bingo, die rechte ist in diesem Fall die richtige. Jetzt noch flott den Rest des Dungeons abgegrast, dann zurück gen Osten. In einem Raum lassen sich Gegenstände in Steine verwandeln, nehmt dazu aber auf jeden Fall ein paar unwichtige Items. Der darüber liegende Gang läßt sich mit den Lockpicks öffnen. Hinter der

Tür sind ein paar Magic Mouths in der Wand, die mit folgenden Gegenständen gefüttert werden wollen: Steine — Rotten Food — Mantis Idol (anschließend im Südwesten aus der nun offenen Kammer das Red Gem holen) — Red Gem — Longsword "Hunger" — Potion — Parchent. Anschließend öffnet sich die westliche Tür, Draggore hält uns eine kleine Standpauke, verschließt die Tür hinter uns, und schon geht's weiter in den nächsten Level.

### Tower of Faith 4

Gleich nach dem Eintreten wird man in verschiedene gleichaussehende Gänge teleportiert, in denen je ein Darkmoon-Key liegt. Vier Stück davon eingesackt, schon läßt sich der Gang ins Innere des Gewölbes öffnen. Gegen die Beholders mit dem Zauberspruch „Haste“ schützen. Liegt der westliche Teil erstmal hinter uns, auf zur Geheimkammer weiter östlich, die sich per Knopfdruck in einer der Wände öffnet. Zwar besteht die Kammer nur jeweils aus einem einzelnen Feld, ein Vorwärtsschreiten durch diverse Geheim-Wände ist jedoch möglich. Im Süden lauert ein Beholder, der einen Knopf zum Teleporter in den nächsten Level bewacht. Dort in jedem Fall den Crystal Hammer schwingen

Level -4 Temple Darkmoon



- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. Spider-Key  | 11. Spider-Key |
| 2. Spider-Key  | 12. Spider-Key |
| 3. Spider-Key  | 13. Spider-Key |
| 4. Spider-Key  | 14. Spider-Key |
| 5. Spider-Key  | 15. Spider-Key |
| 6. Spider-Key  | 16. Spider-Key |
| 7. Spider-Key  | 17. Spider-Key |
| 8. Spider-Key  | 18. Spider-Key |
| 9. Spider-Key  | 19. Spider-Key |
| 10. Spider-Key | 20. Spider-Key |

Temple Darkmoon

Level -5



- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. Spider-Key  | 11. Spider-Key |
| 2. Spider-Key  | 12. Spider-Key |
| 3. Spider-Key  | 13. Spider-Key |
| 4. Spider-Key  | 14. Spider-Key |
| 5. Spider-Key  | 15. Spider-Key |
| 6. Spider-Key  | 16. Spider-Key |
| 7. Spider-Key  | 17. Spider-Key |
| 8. Spider-Key  | 18. Spider-Key |
| 9. Spider-Key  | 19. Spider-Key |
| 10. Spider-Key | 20. Spider-Key |

Level +1 Temple Darkmoon



- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. Spider-Key  | 11. Spider-Key |
| 2. Spider-Key  | 12. Spider-Key |
| 3. Spider-Key  | 13. Spider-Key |
| 4. Spider-Key  | 14. Spider-Key |
| 5. Spider-Key  | 15. Spider-Key |
| 6. Spider-Key  | 16. Spider-Key |
| 7. Spider-Key  | 17. Spider-Key |
| 8. Spider-Key  | 18. Spider-Key |
| 9. Spider-Key  | 19. Spider-Key |
| 10. Spider-Key | 20. Spider-Key |

Level +2



- |                |
|----------------|
| 1. Spider-Key  |
| 2. Spider-Key  |
| 3. Spider-Key  |
| 4. Spider-Key  |
| 5. Spider-Key  |
| 6. Spider-Key  |
| 7. Spider-Key  |
| 8. Spider-Key  |
| 9. Spider-Key  |
| 10. Spider-Key |



und sich im Süden wieder einen Level abwärts teleportieren lassen. Jetzt betreten wir den südöstlichen Teil des Dungeons. Solltet Ihr den ortsansässigen Beholder nicht gleich besiegen können, lauft einfach zielstrebig geradeaus auf den Altar zu und berührt ihn, die Party wird dann augenblicklich in den Eingangslevel zurückteleportiert. Nehmt dort die nördliche Treppe zurück in den nächsthöheren Dungeon und brecht am Magic Mouth vorbei die Wand mit dem Crystal Hammer auf. Im Südosten legt Ihr schließlich noch einen Gegenstand in die Nische, auf daß weiter westlich ein Knopf sichtbar wird. Jetzt kann der Crystal Tower über die Treppe im Südwesten betreten werden.

### Der Tower of Crystal 1

Dort befindet sich gleich westlich der großen Halle, aber an der östlichen Wand, eine Geheimmauer, die einen Teleporter zum ersten der sechs benötigten Medusa-Schilder verbirgt. Dieses war der erste Streich, und der nächste folgt sogleich...

### Tower of Crystal 2

Den eingemeißelten Magier im ersten Raum verzaubert Ihr mit dem Spruch "Dispel Magic", auf daß sich die nördliche Wand öffnet. Direkt westlich befindet sich ein Magier, der seinem

Befreier zu 40000 Erfahrungspunkten verhilft. Im Zentrum des Levels liegen der Soul-Gem, der Body-Gem und der Heart-Gem, die Ihr im Wandschmuck platziert, schon öffnet sich die nebenliegende Tür. Im Nordosten legt den linken und mittleren Hebel um bzw. drückt den Wandschalter im Süden, um an das Amulett of Life heranzukommen. Im Raum mit den Fallgruben läßt sich durch einfaches Hebel-Umlegen der Basilisk auf der gegenüberliegenden Seite befreien. Ist der auf der nördlichen Plattform angelangt, sofort mit einem Gegenstand nach ihm werfen. Der Gegenstand bleibt auf der Plattform liegen, die südliche Fallgrube kann übergangen werden. Den Crimson-Key und das zweite Medusa-Schild holen. Von den drei Hebeln benutzt nur den rechten und mittleren, um die Tür zu öffnen. Etwas südlich von hier kann man nach Ablegen seines kompletten Zauberequipments und erfolgreich überstandenen Kampf den „größten Gegenstand der Welt“ bekommen. Zurück im Osten wird der Raum mit den sich bewegenden Wänden betreten, wo sich eine Wand auf die westliche Seite verschieben läßt. Hindurch und auf die gegenüberliegende Seite,

hier macht einen Schritt vorwärts, dann werft einen Gegenstand zurück auf die andere Seite, der Weg ist frei. Die folgende Tür mit dem vorher gefundenen Eye of Talon öffnen, und auf in den nächsten Level.

### Tower of Crystal 3

Im Eingang befindet sich eine Geheimwand, dahinter lassen sich die Türen mit dem Hebel öffnen. Nach jedem Teleport-Sprung findet Ihr ein Medusa-Schild — mitnehmen. Die Geheimwand kann mit dem Knopf daneben, oberhalb des Raumes mit den Feuerbällen, geöffnet werden. Weiter nördlich öffnet mit dem Hebel die Wand, zerstört die dahinter liegenden Glaswände und greift Euch das Starfire, auf daß damit die nächste Tür geöffnet wird. Setzt dem hängenden Tierkopf den Zahn ein und betretet den Raum mit den Türen. Hinter jeder Tür befindet sich eine Plattform, mit denen sich die nördliche Tür öffnen läßt... und zwar so: Auf diese Plattformen müssen nämlich Gegenstände teleportiert werden. Dazu wird die jeweilige Bodenplatte in der Mitte des Raumes heruntergedrückt. Soll also beispielsweise die südwestliche Plattform heruntergedrückt werden, betretet die südliche und westliche Bodenplatte

## Eye of the Beholder LÖSUNG

im Raum und werft danach den Gegenstand durch den südlichen Teleporter. Der nördliche Teleporter wirkt auf die Türen auf der östlichen Seite. Sind auf allen Plattformen ein paar Gegenstände platziert, öffnet sich endlich die Tür zum nächsten Level, vorher müssen jedoch die Räume mit den wandernden Falltüren überwunden werden. Hier ist vor jedem Raum abspeichern angesagt! Ein hartes Stück Arbeit — nehmt schließlich noch die letzten Items mit und teleportiert mit dem Teleporter (womit sonst?) zurück. Nun retour durch die Geheimwand, wo die südliche Tür mit den dafür gefundenen Schlüsseln geöffnet werden kann. Spätestens jetzt muß man im Besitz aller sechs Medusa-Schilder sein. Den östlichen Teleporter benutzen.

### Tower of Crystal 4

In der großen Halle müßt Ihr an jede Wand ein Schild hängen, damit sich die Tür im Norden öffnet. Die Schilder können hinterher wieder zum Schutz gegen die Medusen

Level +3 Temple Darkmoon



- |                  |                              |           |
|------------------|------------------------------|-----------|
| 1. Stone Crystal | 8. Key of Adventure          | 15. Stone |
| 2. Stone         | 9. Stone (Heart of Darkness) | 16. Stone |
| 3. Stone         | 10. Stone (Body)             | 17. Stone |
| 4. Stone (Heart) | 11. Stone (Body)             | 18. Stone |
| 5. Stone (Heart) | 12. Stone (Body)             | 19. Stone |
| 6. Stone (Heart) | 13. Stone (Body)             | 20. Stone |
| 7. Stone (Heart) | 14. Stone (Body)             | 21. Stone |

Level +4 Temple Darkmoon



- |                   |                  |
|-------------------|------------------|
| 1. Stone (Heart)  | 11. Stone (Body) |
| 2. Stone (Heart)  | 12. Stone (Body) |
| 3. Stone (Heart)  | 13. Stone (Body) |
| 4. Stone (Heart)  | 14. Stone (Body) |
| 5. Stone (Heart)  | 15. Stone (Body) |
| 6. Stone (Heart)  | 16. Stone (Body) |
| 7. Stone (Heart)  | 17. Stone (Body) |
| 8. Stone (Heart)  | 18. Stone (Body) |
| 9. Stone (Heart)  | 19. Stone (Body) |
| 10. Stone (Heart) | 20. Stone (Body) |

Temple Darkmoon

Level +6



- |                   |                  |
|-------------------|------------------|
| 1. Stone (Heart)  | 11. Stone (Body) |
| 2. Stone (Heart)  | 12. Stone (Body) |
| 3. Stone (Heart)  | 13. Stone (Body) |
| 4. Stone (Heart)  | 14. Stone (Body) |
| 5. Stone (Heart)  | 15. Stone (Body) |
| 6. Stone (Heart)  | 16. Stone (Body) |
| 7. Stone (Heart)  | 17. Stone (Body) |
| 8. Stone (Heart)  | 18. Stone (Body) |
| 9. Stone (Heart)  | 19. Stone (Body) |
| 10. Stone (Heart) | 20. Stone (Body) |



# Eye of the Beholder LÖSUNG

benutzt werden. Einige Gänge werden erst sichtbar, nachdem man um diese herumgelaufen ist. Nehmt den Stone-Dagger und den Zahn mit. Am Ende des Ganges wird es etwas tückisch: In einem größeren Raum mit verschlossener Tür befinden sich in der Mitte vier Bodkontakte, umschlossen von Türen. Auf jeder Plattform muß eine Medusa

eingesperrt werden — kein Problem für ausgewachsene Parties: Zuerst die Medusen auf die Plattform locken; haben sie diese betreten, können sie auch schon mit dem Zauberspruch "Hold-Person" „gefrozen“ werden. Nun schließt die erste Tür, läuft um die jeweilige Kammer herum und knallt die hintere Tür zu. Damit's auch ja funktioniert, müssen die Kammern in folgender Reihe bearbeitet werden: Erst die westliche und östliche Kammer, dann die nördliche und die südliche. In dem nunmehr geöffneten Gang alle weiteren Items einsammeln und abermals den Zahn benutzen. Im dahinter liegenden Raum erreicht man einen Teil des vorherigen Levels, indem man eingesperrt wird und durch eine Bodenplatte fällt. Dieser Dungeon wird beherrscht von Riesen, die ihrer Größe wegen durch die Gänge kriechen müssen, Schwächlinge sind sie aber trotzdem nicht. Hat man einen oder gar zwei von den Riesen besiegt, geht's zurück in den Gang, dort läßt man sich heilen, rastet ein wenig und speichert

am besten ab. Die laufenden Fallgruben lassen sich überwinden, indem man nach der ersten Grube in den südlichen Gang ausweicht und dann im richtigen Moment die Gruben übergeht. Das Talon's Tongue mitnehmen, und den Tower mit dem Stone Dagger durch das Portal verlassen.

## Tempel of Darkmoon 1

Jetzt befindet man sich wieder im Darkmoon-Level, mit dem Crimson Key kann der letzte Turm betreten werden — doch dorthin muß man erstmal gelangen, also setzt in das Emblem an der Wand folgende Gegenstände ein: Talon's Tongue, Eye of Talon und das Hilt of Talon. Die Wand stürzt ein, und aus den drei Gegenständen erhält man eine Waffe. Über die nördliche Treppe erreicht man einen Teilbereich des nächsten Levels. Ein Magier verliert nach einem Kampf den ersten Ring of Vitality, und im Nordwesten lassen sich Gegenstände in Glasphären verwandeln, so daß zum Schluß drei Stück vorhanden sein sollten. Mit den zwei Hebeln lassen sich die Teleporter deaktivieren, damit Ihr zurück zur Treppe gelangt. Nun kann der Hauptteil der ersten Ebene über die südliche Treppe betreten werden.

## Tower of Talon 1

In einem der Banner befindet sich der zweite Ring of

Vitality. Benutzt den östlichsten Teleporter, der daraufhin verschwindet. Am Ziel benutzt Ihr den südlichen Teleporter, um wieder zurück zu gelangen. Jetzt benutzt die Ringe, holt im Osten den Mapaj und betretet den nächsten Dungeon durch die Geheimkammern. Im zweiten Tower of Talon verschieben sich beim Betreten bestimmter Punkte die Wände, darum ist das Baumwesen auch nicht ganz einfach zu finden. Beim Baumi muß der Mapaj in eine Münze umgetauscht werden, danach benutzt die Treppe im Westen. Der dritte Tower of Talon verbirgt nur einen einzigen Gang, der aber durch eine Geheimwand umgangen werden muß, denn sonst landet Ihr immer wieder am Ausgangspunkt. Im Tower of Talon-Numero 4 läßt sich die nördliche Tür mit Hilfe einer Münze öffnen, Vorsicht vor den Magiern, die verschwinden nämlich eine ganze Menge Kampfsprüche auf Euch! Verlaßt den Dungeon über die nördliche Treppe. Im Tower of Talon 5 befinden sich zwei Kreise in der Wand, die folgendermaßen parallel gedreht werden müssen: Jeweils eine viertel Drehung, um das Lasertor im Osten zu öffnen. Setzt dort die erste Glasphäre ein. Nun wieder eine weitere viertel Umdrehung, um die Glasphäre im Süden einzu-

## Temple Darkmoon

Level 1 unter + 6



1. Key (East of Tower of Talon)

Level 1 über + 6



1. Crimson Key
2. Talon's Tongue (West of Talon)
3. Eye of Talon
4. Hilt of Talon
5. "Winged" Skull
6. "Winged" Skull
7. "The dark eye"



## Temple Darkmoon

Level 2 über + 6



1. Key
2. Eye of Talon
3. Hilt of Talon
4. Key of Talon
5. Hilt of Talon
6. Hilt of Talon
7. Hilt of Talon
8. Hilt of Talon

\* Stone Dagger

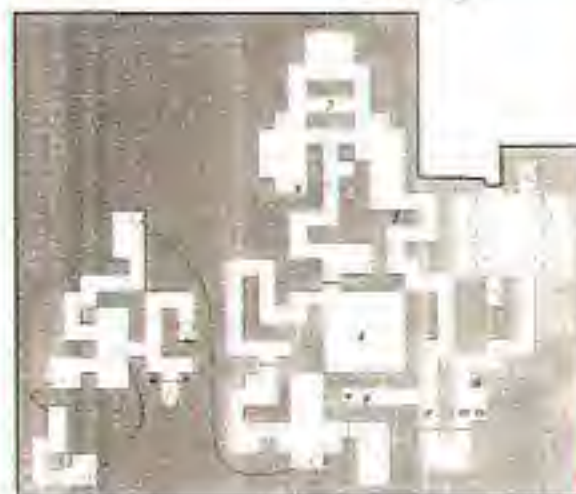


## Level + 8 Temple Darkmoon



1. Talon's Tongue
2. Eye of Talon
3. Hilt of Talon
4. Hilt of Talon
5. Hilt of Talon
6. Hilt of Talon
7. Hilt of Talon
8. Hilt of Talon
9. Hilt of Talon
10. Hilt of Talon
11. Hilt of Talon
12. Hilt of Talon
13. Hilt of Talon
14. Hilt of Talon
15. Hilt of Talon
16. Hilt of Talon
17. Hilt of Talon

## Temple Darkmoon Level + 9



1. Talon's Tongue
2. Eye of Talon
3. Hilt of Talon
4. Hilt of Talon
5. Hilt of Talon
6. Hilt of Talon
7. Hilt of Talon
8. Hilt of Talon
9. Hilt of Talon
10. Hilt of Talon
11. Hilt of Talon
12. Hilt of Talon
13. Hilt of Talon
14. Hilt of Talon
15. Hilt of Talon
16. Hilt of Talon
17. Hilt of Talon





- 1. Gold Key
- 2. Silver Key
- 3. Silver Key (Hidden in Wall)
- 4. Gold Key
- 5. Silver Key
- 6. Gold Key

setzen. Zu guter Letzt eine halbe Drehung, um das nördliche Tor zu öffnen. Mit dem Einsetzen der letzten Glaspheze zerstören ein paar Blitze eine Wand. Berührt den dahinterliegenden Knopf, und schon bläst Euch ein Windstoß in den vorletzten Level. Hier, im letzten Tower of Talon, schlägt man den östlichen Weg durch die Geheimwand ein, das ist der kürzeste Weg zu Dran Draggore. Die Tür wird geöffnet, indem man die Barriere mit dem Zauberspruch "Dispel-Magic" verschwinden läßt. Nun ist der Weg zum letzten aller Dungeons frei.

#### Das Finale

Hinter der ersten nördlichen Tür wartet schon der wütende Feind, darum ist es jetzt Zeit zum Speichern! Zunächst begegnet man Dran in Form eines natürlichen Wesens, das sich nach dem Ableben jedoch in einen äußerst zähen Drachen verwandelt — zu dumm, daß es weder einen Platz zum Heilen noch zum Rasten gibt, außerdem schlägt das böse Schuppentier alle Türen ein und findet die Party somit überall. Brecht aber nicht gleich in Panik aus, wenn ein Partymitglied mal das Zeitliche segnet, denn selbst ein einziger wagemutiger Abenteurer hat noch ganz passable Überlebenschan-

cen. Ganz wichtig: In guter alter Dungeon-Master-Mannier immer in Bewegung bleiben, niemals auf einem Punkt stehenbleiben, immer hin und her pendeln. Steht der Lindwurm vor Euch, verpaßt ihm eine (oder zwei) und weicht sofort wieder aus. Mit dieser Methode dürfte auch dem stärksten Endgegner allmählich die Puste (oder sagen wir mal Lebenskraft) ausgehen. Schließlich und endlich jedenfalls geht's per Teleporter wieder heim zu Mami und Papi. Die wirklich gelungene Endsequenz läßt hoffen, daß bis zum nächsten Beholder nicht allzuviel Wasser den Rhein herunterplätschert.

#### Temple Arkanoon

1 Level unter Level 10



- 1. Gold Key
- 2. Silver Key

# SkyLine

Tel. 0711 / 81 27 36

Grazer Str. 34 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl. Scheckvorauszahlung DM 14,-  
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga/Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	Airline	64,90
Airbus 320	88,90	Battle Isle	78,90
Amberstar	74,90	Black Gold	72,90
<b>Apydia</b>	<b>68,90</b>	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Barbarian 2	59,90	Castles	74,90
<b>Battle Isle</b>	<b>68,90</b>	Civilization	82,90
Black Gold	68,90	<b>Civilization dt.</b>	<b>89,90</b>
<b>Bundesliga Man. Prof.</b>	<b>68,90</b>	Die Kathedrale	81,90
Castles (e)	68,90	<b>Elvira Mistress 2</b>	<b>84,90</b>
Conquesteja	72,90	<b>Eye of the Beholder 2</b>	<b>68,90</b>
Die Kathedrale	81,90	F 16 Falcon 3.0 engl.	89,90
<b>Elvira Mistress 2</b>	<b>69,90</b>	Goblins	68,90
Eye of the Beholder (d)	69,90	Gods	72,90
Fate Gates of Dawn	69,90	Great Courts Tennis II	68,90
Flight of the Intruder	79,90	Gunship 2000	84,90
Formula One Grand Prix	78,90	Harpoon 2	84,90
Goblins	68,90	Heart of China dt.	84,90
Gods	69,90	Hyperspeed	92,90
Great Courts Tennis II	67,90	Indiana Jones 4	a.A.
Harlequin	59,90	Indiana Jones Adv.	68,90
Harpoon 2	74,90	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Heart of China dt.	78,90	Lemmings	72,90
Heimdall	82,90	Lemmings Data Disk	49,90
Indiana Jones 4	a.A.	Life & Death 2	68,90
Indiana Jones Adv.	64,90	Links	78,90
James Pond 2	58,90	L'empereur	68,90
Jenny White Snooker	69,90	Megatraveller 2 dt.	78,90
Knightmare	68,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
Knights of the Sky	76,90	<b>Monkey Island 2 dt.</b>	<b>84,90</b>
Leisure Suit Larry 5	78,90	PGA Tour Golf Plus	78,90
Lemmings	58,90	Police Quest 3 dt.	78,90
Lemmings Data Disk	49,90	Pools of Darkness	72,90
Lotus Esprit Turbo Ch. 2	59,90	Railroad Tycoon	82,90
<b>Mad TV</b>	<b>78,90</b>	Rogger Rabbit	74,90
Magic Pockets	59,90	Secr. Weapons o.f. L.	64,90
Mega Lo Mania	72,90	Secr. Weap. O.L.P.38	34,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	Secr. Weap. O.L.P.80	44,90
Monkey Island	74,90	Shuttle dt.	109,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	<b>Sim Ant</b>	<b>78,90</b>
Populous 2	68,90	Sim Earth	86,90
Railroad Tycoon	72,90	Special Force	78,90
Realms	68,90	<b>Star Trek</b>	<b>74,90</b>
Robocop 3	58,90	Terminator 2	72,90
<b>Space Quest IV</b>	<b>74,90</b>	Ultima 6+3.5'	74,90
Special Force	78,90	Ultima 7	76,90
Terminator 2	57,90	Uncharted Water	84,90
The Oath	59,90	Wing Commander	78,90
Ultima 6 dt.	69,90	Wing Commander 2	78,90
Vengeance of Excalibur	69,90	Wing Commander 2 Miss. D.1	46,90
Vroom	63,90	Wing Commander Miss. D.2	39,90
WWF Wrestlingmania	64,90	Wing Commander Miss. D.1	39,90
		WWF Wrestlingmania	69,90

#### notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -1.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -1.A2000	219,00
Laufwerk 3,5" int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f. A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1.5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1.8 MB Speicher	264,90

#### Videogames

<b>Mega - Drive</b>		<b>Game Boy</b>	
Mega - Drive (jap.)	259,00	Batman	73,90
Winter Challenge (US)	108,90	Mickey Mouse	69,90
John Madden (US)	93,90	Boulder Dash	52,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Soumer R.C. Pro Am	59,90
Golden Axe 2	107,90	Duck Tales	63,90
<b>Game Gear</b>		<b>Nintendo N.E.S.</b>	
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic	79,90
Devilish (US)	76,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Rygar	77,90
Master Gear Adapter	59,90	North - South	114,90
<b>Sega - Master</b>		Maniac Mansion	112,90
Sonic (D)	89,90	<b>Atari Lynx</b>	
Bubble Bobble (D)	89,90	Awsome Golf	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Viking Child	79,90
Spiderman (D)	89,90	Guns	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★





# SOLIDEN

Wer beim Zocken mal so richtig zum Tier werden will, muß sich erstmal eine ganze Nacht verzweifelt als **Wolfchild** durch fünf Level schlagen. Damit Euch dieses grausame Schicksal erspart bleibt, hat Benjamin Herzog Tips zu allen Endgegnern parat.

Der erste Gegner ist relativ einfach zu besiegen. Zerstört die erste Kiste, verschanzt Euch hinter der zweiten und wartet ab, bis der Feind eine Feuerpause einlegt. Dann schnell auf die zweite Kiste hüpfen und ballern, was das Zeug hält. Dies wird bis zum endgültigen Ableben des Gegenübers wiederholt.

Beim folgenden Kontrahenten bietet sich nur eine Strategie an: Den Schüssen ausweichen und selbst Treffer landen. Kleiner Tip: Nach vier Schüssen gibt's meist eine kurze Feuerpause.

Das erste Endmonster des dritten Levels erledigt man leicht, indem man dort stehen bleibt, wo man zuvor den Neustart-Bonus eingesammelt hat. Hier einfach abwarten, bis die Echse ihre obere Position erreicht, dann draufhalten.

Am Ende des dritten Levels wollen 40 Spinnen-Mutanten, die schön brav nacheinander aus einer Öffnung in der Wand krabbeln, unserem Wölfling an den Kragen. Solange man noch den Zielsucher besitzt, dürfte die Insektenplage kein Problem darstellen. Ist dieser jedoch

erst mal aufgebraucht, begeben Ihr Euch am klügsten in die Mitte des Raumes, geht in die Hocke und wartet, bis die Krabbeltierchen von der Decke herunterkommen — in dem Moment Feuer frei!

Am Ende der ersten Hälfte des Levels 4 stellt Euch zu Anfang schnell an den rechten Bildschirmrand, um nicht von den zahlreichen Fallgittern zerquetscht zu werden. Anschließend erhaltet Ihr Besuch von rund 30 Viechern, die in bestimmten Intervallen von der Decke fallen. Ein schneller Schießfinger und etwas Geschick sind hier das beste Rezept.

Den Schluß des vierten Levels krönt eine Riesenkralbe. Sie taucht immer zweimal hintereinander auf, feuert einige Male und wechselt dann die Seite. Man stellt sich nun auf den Platz, der durch schraffierte Pfosten im Untergrund markiert ist, und wartet ab, bis das Schalentier die Seite wechselt. In diesem Moment bewegt man sich auf die Kralbe zu und läuft kurz nach ihr zur anderen Seite hinüber.

Der absolute Oberschurke ist, wie könnte es auch anders sein, ebenfalls ein pelziges Wolfgetier. Er erscheint abwechselnd an vier verschiedenen Positionen und schickt uns jedesmal einen Zielsucher entgegen, den man allerdings mit einem gezielten Schuß zerstören kann. Wie Ihr jedoch auch mit diesem dicken Brocken fertig wer-

det, müßt Ihr schon noch selbst herausfinden...

Naja, zur Komplettlösung reicht's leider noch nicht ganz. Was jedoch Andreas und Christian Laffler zu **Elvira II — The Jaws of Cerberus** schon alles herausgefunden haben, möchten wir Euch selbstverfreilich keinesfalls vorenthalten.

Jegliche Art von Papier (ob Kalender, Notiz oder sonstwas) eignet sich als Feuerball-Grundstoff. Am Parkplatz des Studiogeländes steht Elviras Nobelkarosse. Im Kofferraum liegt ihr Werkzeugkasten, der Drahtschere und Schraubenschlüssel enthält. In der Eingangshalle ist es ratsam, zuerst mit dem Lift den Keller und den 2.Stock zu besuchen. Der Indianer im Keller gibt hilfreiche Tips; im Raum hinter dem Indio sollte man sich um 180 Grad drehen — siehe da, ein Schlüssel sticht uns ins Triefauge. Um den Kupferstab einzusacken, müßt Ihr in der Lage sein, Feuerbälle zaubern zu können — also Finger weg, bis Erfahrungsstufe 4 erreicht ist. In den Zimmern des zweiten Stocks findet sich so einiges an Zutaten für die benötigten Zaubersprüche. Die Hexe im Kostümraum läßt sich mit einigen Eisdolchen ins Jenseits befördern. Anschließend ihr Auge und das Kostüm (ganz links) in das Inventory ziehen — man erhält automatisch einen Degen, der sich als sehr

effektive Waffe bewähren wird. Unter der Militärjacke hängt ein Laborkittel, der später zusammen mit diversen Schminkmitteln (aus dem Make-Up Raum) unseren Helden in den Assistenten des Professors (Keller des Spukhauses, Studio 2) verwandelt. Apropos Studio 2: Führt Eure Suche nach der verschollenen Ex-B-Movie Queen zunächst in diesem Studio fort. Der zweite Stock des Spukhauses ist vom Schwierigkeitsgrad her hervorragend geeignet, um Erfahrungspunkte zu sammeln und somit höhere Level zu erreichen: Gleich im ersten Zimmer links geht's ziemlich heiß her — ohne Feuerschild-Zauber ist das Betreten also nicht sonderlich empfehlenswert. Im Kinderzimmer solltet Ihr die Bauklötze klauen, mit deren Hilfe im Erdgeschoß der Geist im Wohnzimmer fortgelockt wird. Bevor Ihr den Raum gegenüber betretet, genehmigt Euch einen „Mut“-Zauber! Schnappt Euch anschließend dort die Stimmgabel. Zwei Türen weiter liegt ein toter Kerl unter einem Laken. Bei ihm findet sich ein Schlüssel sowie Fotos von Schauspielern, darunter auch ein Abbild des Professorengelhilfen (es sollte nun im Make-Up Raum kein Problem mehr darstellen, unseren Helden in einen Assistenten zu verwandeln). Unter dem Bett befindet sich ein Knopf, der eine Geheimtür öffnet. Wer im Raum hinter der Geheimtür schnell ist, kann schwarze Kerzen und einen goldenen Kelch mitgehen lassen. Den Vampir im Speicher erledigt man, indem die Stimmgabel angeschlagen wird, sobald man den Raum betritt. Im Erdgeschoß des Hauses erreicht Ihr über das Wohnzimmer die Bibliothek (vorher muß der Geist weggelockt werden). Die Bücher dort enthalten wichtige Tips! Aus einer der Schwarten (über Gifte) flattert ein Zettel, der eine Formel für ein sehr starkes Gift enthält. Besorgt Euch im Keller das Gehirn, mixt einen „Turn Undead“-Zauber und vertreibt damit den Zombie im



Flur. Den Schlüssel aus dem Aquarium des Arbeitszimmers krallt man sich mittels Telekinese (der dazu benötigte Magnet steckt im Radio!). Hinter dem Bild dort befindet sich ein Tresor, der die Friedenspfeife des Indianers enthält — der eben besorgte Schlüssel öffnet ihn. Wer sich ins Studio 1 wagen will, sollte mindestens Erfahrungsstufe 6 erreicht haben, andernfalls habt Ihr gegen die Unmengen an Monstern keine Chance. Die verwundbaren Stellen der Gegner sind:

Wurm: seitlich vom Kopf (wenn die Fänge geöffnet sind, auch der Mund)

Moskito: der Rüssel (meist Rüsselspitze oder Ansatz)

Spinne: Hinterteil (Öffnung)

Würmer (in Höhlen): so gut wie überall

Übrigens, die Fledermäuse auf dem Weg zum Friedhofstor (Studio 3) lassen sich nicht vernichten. Hier hilft nur: Beine in die Hand nehmen und laufen, was das Zeug hält, oder den passenden Zauber aus der Kiste kramen.

So mancher **Realms**-Herrscher würde sein Königreich gegen ein paar Tips eintauschen — aber wir raten Euch dringendst davon ab, denn hier und heute bekommt Ihr Tricks ganz ohne Gegenleistung geliefert.

Startet am besten mit einem Land, das nur eine einzige Grenze hat. So erspart Ihr Euch einen unangenehmen Mehr-Fronten-Krieg. Spätestens alle zwei bis drei Jahre solltet Ihr eine Tour durch Eure Städte antreten. Dabei gehören Tätigkeiten wie Getreide kaufen, Land erweitern und evtl. Mauern bauen zum Alltag. Rekrutiert immer so viele Soldaten wie möglich! Befindet sich der Stimmungslevel in der Stadt auf höchster (evtl. zweithöchster) Stufe, dürft Ihr den Bewohnern ruhig einen extrem hohen Steuersatz aufbürsten. Denn anstatt ziemlich sauer zu reagieren, finden sich die meisten Stadteinwohner mit Euren Forderungen ab. So, nun aber mal ein paar Eroberungstaktiken für die Feldherren unter

Euch: Nehmt Euch immer als erstes die Hauptstadt eines Staates vor. Da diese Taktik auch Euren lieben Nachbarn nichts Neues ist, solltet Ihr die eigene Hauptstadt so gut wie möglich befestigen. Bastelt Euch als nächstes eine riesenhafte Angriffsmee. Sie sollte aus gleichen Anteilen Kavallerie und Infanterie bestehen. Dabei auch immer leichte und schwere Kavallerie bzw. Infanterie mitnehmen. Die schwere Kavallerie darf, wie der Name schon andeutet, schwer beladen werden. Die leichte hingegen nur mit leichten Waffen, Panzern und je nach Gegner auch mit Bogen bewaffnen. Als Angriffsformation hat sich der Keil, als Rückzugsformation das Viereck bewährt (wurde im übrigen schon von den alten Römern angewandt). Kleine Städte kapitulieren bei Angriffen mächtiger Heere oft freiwillig und sind dann als angenehme Nebenerscheinung guter Dinge, da es ja keine Kriegsoffer zu beklagen gibt. Viel schlechter drauf sind die Bürger einer Stadt nach deren Belagerung. Also in so einem Fall anschließend alles niederbrennen, plündern und wieder abziehen. Dies hat den weiteren Vorteil, auf die Dauer nicht allzu viele Städte mit Nahrung versorgen zu müssen. Ausnahmen von der Belagerungstaktik: Hauptstädte und Häfen! Laßt Euch desweiteren nie zu Tributzahlungen (außer bei Hauptstädten) oder Bündnissen hinreißen — bringt halt einfach nix. Kleiner Tip zum Schluß: Auf dem Schlachtfeld ist Gnade unangebracht! Kein Feind darf Euch entkommen oder flüchten!

# FREEZER-ECKE

Was würdet Ihr am allerwenigsten von Eurem Freezer erwarten? Daß er Kaffee kocht oder etwa 20 Tonnen stark verschmutztes Geschirr in weniger als drei Minuten in 20 Tonnen stark zerbrochenes Geschirr verwandelt? Falsch! Das **Action Replay MK III**, Mangelwerkzeug Nummer eins, Erzfeind aller nicht-cheatbaren Spiele, läßt sich selbst cheaten! Und so wird's gemacht: Im Freezer-Mode die Worte MAY THE FORCE BE WITH YOU eingeben, dabei hinter JEDEM Wort die RETURN-Taste betätigen. Es erscheint eine kleine Message, nach der Ihr nur noch das Wort NEW einhacken (RETURN danach nicht vergessen) müßt, und schon läßt sich das gesamte Programm des Freezers ab Adresse \$400000 im Speicher nach Herzenslust begutachten, disassemblieren, editieren und weiß der Geier was sonst noch. Übrigens: Ryan, der uns diesen genialen Cheat hat zukommen lassen, meint, es wären mehrere kleinere „besondere“ Messages im Programm versteckt, die sich sicherlich auf irgendeine Weise aktivieren lassen müßten (z.B. mit LORD OLAF, ohne RETURN-Taste zwischen den Worten, kehrt das Modul in den normalen Mode zurück). Viel Spaß also beim Rumpfuschen!

So, nun aber zu dem, was alle betrifft: Freezer-Adressen in Hülle und Fülle!

**Pinball Dreams:** Beliebige viele Bälle schreibt man sich in die jeweils Flipper-spezifische Adresse.

IGNITION: 9E02

STEEL WHEEL: 9E11

BEAT BOX: 9F39

NIGHTMOVE: 9ECD

Dabei natürlich erst den Flipper laden, dann die Adresse verändern!

**Elvira 2:** Wer seinen Helden ein wenig aufpeppeln will, sollte sich folgende Adressen zur Brust nehmen:

C0AC69 für Waffenübung

C0AC6B für Stärke

C0AC6D für Treffergenauigkeit

C0AC6F für Konstitution

C0AC71 für Willenskraft

C0AC73 für Giftresistenz

C0AC75 für Magie-Resistenz

C0AC77 für Intelligenz

C0AC81 für Kraft

C0AC83 für Trefferpunkte

C0AC97 für Erfahrung

C0AC7D für Erfahrungslevel

Alle Werte der Adressen können nach Belieben erhöht werden. Ausnahme: Erfahrungslevel darf den Wert 0A nicht übersteigen!

**Alcatraz:** Die Anzahl der Leben steckt in Adresse 462BD. Die Zeit ändert man in Adresse 6D6D.

Unser Dank gebührt Benny Klein, Cornelius Weidner, Stefan Romeis und Ryan.

## ACTION CARTRIDGE

**SUPER IV**

**Läßt jede Krallen kalt !!!**

**99 ab**  
**DM**

**plus Versandkosten**

Fragen Sie auch nach ACTION CARTRIDGE für A1000, A2000, C64 und Mega Drive !

• **K.I.S.S. Kickstart Adapter extern 69,- DM**  
Wenn die eingebaute Kickstart nicht mit Ihrem Spiel läuft, liegt es vielleicht an Ihrer Kickstart-Version. Der Adapter wird links an den A500/500 Plus angeschlossen, Kickstart ROM drauf. Fertig. Dann können Sie zwischen der eingebauten und der externen Kickstart umschalten.  
Für Kickstart 1.2, 1.3 und 2.xx. Geht auch am AMIGA 1000.

• **Joy & Mouse Joystick-Maus Adapter 19,- DM**  
Sie vermeiden teure Reparaturen am Joystick-Mouse-Port, weil Sie nie mehr unzufrieden müssen. Der Adapter schaltet automatisch um. Mit eingebautem DAUERLEUCHT (umschaltbar) für den Joystick.

PWH · Hauptstrasse 48 · W-5014 Kerpen 1 · Tel.: 02273 - 2720



## Alle Tips auf einen Blick

72



**Endlich eine neue Horizontal-Knallerei! Was heißt da „bäh, wie langweilig“? Das haben wir bei „Alien Breed“, dem letzten Action-Streich von Team 17, zunächst auch gesagt – und dann war's ein starkes Stück Soft! Also nur keine voreiligen Schüsse, äh Schlüsse...**

Verständlich sind gewisse Vorbehalte natürlich schon, denn Ballerspiele für den Amiga gibt's wie Monster im Dungeon – und die meisten sind die Disk nicht wert, auf die sie gepreßt wurden. Bei Projekt-X liegt die Sache aber gottlob anders, auch wenn man das bei der erschreckend einfallslosen Vorgeschichte um mutierte Droiden, die einen Planeten besetzt halten, gar nicht vermuten würde. Andererseits, wer braucht schon eine Vorgeschichte? Schreiten wir also zur Action, alleine oder auch zu zweit hintereinander. Es stehen nicht nur drei verschiedene Raumgleiter zur Verfügung, sondern einiges mehr: Ihr möchtet automatisches Dauerfeuer? Oder im Titelbild lieber sanftem Weltraumgedudel lauschen anstatt des Techno/Rave-Mix? Kein Problem, selbst der Startlevel ist einstellbar, falls man vorher entspre-

**Der Amiga Joker meint:**  
Project-X – endlich wieder Baller-Action, die ihr Geld wert ist!

schönen Lava-Welten oder die „R-Type“-Station nie kennenlernen würde! Auch die Bonuslevel sind durchaus einen Blick wert, hier wird in einer Tempo-Tunnelpassage das Punktekonto aufgebessert. Das Extrawaffensystem erinnert an „Apidya“: Man sammelt Symbole auf, um so an leckere Speed-Ups, Schutzschilde oder diverse Laser-Kanonen zu kommen, die sich (falls vorhanden) auch über einen zweiten Feuerknopf aktivieren lassen. Aber aufgepaßt, nach jedem neu angebauten Extra reagiert der Raumer ein Stück träger auf die Joystick-Kommandos! OK, das

nimmt man in Kauf, wenn die Extra-power so imposant aussieht wie hier. Imposant ist aber auch der Rest der Grafik, die ruckelfrei und farbenfroh von rechts nach links (bzw. ein wenig nach oben und unten) vorbeiscrollt. Die Ohren kommen während des Spiels ebenfalls nicht zu kurz, zwar gibt es da keine Musik, aber dafür reichlich FX und Sprachausgabe zu hören.

Zu bemängeln findet man hier wenig, vielleicht daß die Sprites gelegentlich etwas holprig animiert sind, die Feindformationen nicht ewig Spaß machen und wirklich ausgiebig nachgeladen wird – letzteres ist bei satten vier Disks jedoch kein Wunder. Unter dem Strich kommt Project-X also nicht ganz an die Ballerkrone von „Apidya“ heran, aber „Agony“ muß um seinen Vizetitel zittern... (rl)



chend weit gespielt hat. Ist man erstmal im All, geht auch gleich die Post ab: Robbis ziehen in einem Affentempo ihre Kreise, Meteoriten rauschen in Massen vorbei, der Zwischengegner läßt einen wahren Kugelhagel vom Stapel – man ist stets in Gesellschaft von zumindest einem Dutzend Sprites! Umso erstaunlicher, daß Project-X den Spieler nicht mit unfairen Stellen belästigt, das Game bleibt wirklich von vorne bis hinten spiel- und schaffbar. Wäre ja auch zu schade, wenn man die imposanten Endgegner, die wunder-

#### Project-X

Grafik:	79%
Sound:	78%
Handhabung:	78%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	78%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Team 17

Genre: Action

**Spezialität:** Läuft auf allen Amigas mit 1MB RAM, Pausenfunktion, Highscores werden gespeichert, Poster anbei.

# Project-X



# MYTH

Auf dem 64er kam dieses Actionadventure vor etwas mehr als zwei Jahren recht gut an, die Spielbarkeit hat einfach gestimmt. Jetzt hat es System 3 endlich für den Amiga umgesetzt - wir suchten nach Rostflecken...

Inhaltlich haben die Macher der „Last Ninja“-Reihe auch bei dieser Konvertierung nichts geändert, warum sollten sie auch? Nach wie vor muß sich ein namenloser Held durch fünf mythische Plattformwelten zum Obermythos Dameron verkämpfen, den er dann in einer horizontal scrollenden Shoot'em Up-Sequenz erledigen darf. Soweit die Action, die Adventure-Elemente hat man sich etwa wie folgt vorzustellen: Um aus dem ersten Level rauszukommen, muß man den Höllenhund Cerberus (Gruß an Elvira...) besiegen, was nur mit einem Dreizack klappt. Diesen wiederum bekommt

man bloß von einem ganz bestimmten Dämon, der sich aber nur geschlagen gibt, wenn man ihn mit Feuerbällen attackiert. Auch diese besitzt der Held nicht von Haus aus, sondern erst, sobald er die grünen Drachen ein paar Screens vorher abgemurkst hat. Alles paletti? Auf alle Fälle paletti sind hier die ausgefeilte Joysticksteuerung und die feine Soundbegleitung mit ihren realistischen FX und der at-

mosphärischen Musik; ein bißchen Sprachausgabe gibt's obendrein. Die Grafik kann da trotz Acht-Wege-Scrolling nicht ganz mithalten, sie ist vor allem nicht so abwechslungsreich, wie man sich das aufgrund der thematisch verschiedenen Level (Hölle, Griechenland, Keltenreich, Nordische Sagenwelt, Ägypten) erwarten würde. Somit hat Myth im Lauf der Jahre zwar keinen Rost angesetzt, aber für

mehr als ein ganz nettes Spielchen reicht es heute halt nicht mehr. (L. Bunder)



## Myth

Grafik:	69%
Sound:	79%
Handhabung:	76%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	69%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 74,- DM	
Hersteller: System 3	
Genre: Mixtur	

**Spezialität:** Mindestens 1MB, drei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt, HD-Installation, Spielstände speicherbar.

# ALIEN WORLD

Erinnert Ihr Euch an „Blazing Thunder“, Hi-Tecs tolle Panzerschlacht zum Kampfpriest? Ein Jahr später hat das gleiche Programmiererteam erneut zugeschlagen und präsentiert nun Balleraction im All. Der Preis ist gestiegen - die Qualität auch?

Pustekuchen, genau das Gegenteil trifft zu: Die Knallerei vor teils horizontal, teils vertikal scrollender Weltraumkulisse ist nur ein 08/15-Spielchen wie unzählige zuvor. Ja, selbst die Vorgeschichte wurde bei „Apidya“ abgekupfert - in Insekten-Gestalt versucht man seine Angetraute aus den Klauen eines Space-Magiers zu befreien...

Am Weg durch die insgesamt 12 Level wird Langeweile zum ständigen Begleiter, von den Aliens über köchelnde Lavaströme bis zu den öden Endgegnern meint

man, alles schonmal gesehen zu haben. Das gilt insbesondere für die einfallslosen Extrawaffen wie Mehrfachschuß oder Springbomben. Unsere Ballerhummel wird über eine unausgegrenzte Schwerkraftsteuerung dirigiert und kann außer schießen auch laufen, letzteres kommt in etwa einer Ruhepause gleich. Bloß, wer braucht die hier? Das Tierchen verträgt massig Feindberührungen, und das Spieltempo ist so niedrig, daß

einem schier der Daumen abfällt! Ja, da ist man für die vielen unfairen Stellen direkt dankbar, sonst wäre Alien World möglicherweise in einem Ruck durchgezockt. Die farblose Grafik paßt nahtlos zum Gameplay, was nützt Parallaxscrolling, wenn die Animationen ruckeln? Freude machen nur die flotte Begleitmusik bzw. netten Soundeffekte, und das ist auch für 45 Märker zu wenig. Insekten-Fans sollten lieber ein paar Credits drauf-

legen und sich „Apidya“ besorgen - Alien World ist bloß eine Eintagsfliege! (rl)



## Alien World

Grafik:	50%
Sound:	64%
Handhabung:	42%
Spielidee:	19%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	39%
Für Anfänger	
Preis: ca. 45,- DM	
Hersteller: Hi-Tec Software	
Genre: Action	

**Spezialität:** Läuft am A500 Plus, Pausenfunktion, keine Highscores, Poster von Daffy Duck anbei.



# Computersoftware

Steffen Müller, Richthofenstr. 159, 8933 Lagerlechfeld

Tel: 08232/6409

Fax: 08232/8577

TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI
3D Konstruktion Kit + Video kpl. dt.	114,00	105,00	Goblins dt.	62,50	62,50	Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	a.A.
688 Attack Sup dt.	60,00		Gods dt.	58,00	58,00	Robin Hood kpl. dt.	59,50	a.A.
Abandoned Places kpl. dt.	72,50		Great Courts II kpl. dt.	64,00	64,00	Robocop 2 dt.	57,00	57,00
ADV Destroyer Simulator dt.	72,50		Great Courts 2 - March. Unit. Europe			Robocop 3 dt.	59,50	59,50
A.G.E. komplett deutsch	69,00	69,00	+ 4 Player Adapt. + 4x Quickshot			Rodland dt.	57,00	57,00
AH-73 M Thunderhawk dt.	69,50	69,50	Apache 1 Joysticks	137,00		Rolling Ronny dt.	69,50	69,50
Arbus 320 (1 MB) dt.	69,50	69,50	Halls of Montezuma	65,00		Romance of 3 Kingdoms 1 MB	90,00	
Ar Combat Aces dt. Inhalt: Gunship			Harpoon Editor dt.	47,00		Search for the King dt.	76,00	
F-15 Falcon, Fighter Bomb	77,00	77,00	Harpoon Version 1.2.1 dt.	70,00		Sanctuary kpl. dt.	62,50	
Amberstar dt.	74,00	74,00	Heimdal (1 MB) kpl. dt.	69,50	69,50	Second Front 1 MB	76,00	
Another World dt.	62,50	62,50	Hero Quest dt.	57,00	57,00	Second World kpl. dt.	62,00	52,00
Aodya dt.	65,00		Hero Quest Mission 1 dt.	39,50		Shadow of the Beast 2 (mit T-Shin) dt.	77,00	
Ar Supply dt.	42,50	42,50	Hero Quest + Map. Disk dt. Prg.	72,50		Shock Wave dt.	59,50	
Anarchy dt.	48,50	48,50	Hero Quest + Back to Future 2			Silent Service dt.	58,00	58,00
Antares kpl. dt.	59,90		+ Gremilins 2 - Days of Thunder dt.	72,50	72,50	Silent Service 2 dt.	75,00	75,00
Armour Gaddan dt.	56,00	58,00	Hill Street Blues kpl. dt.	59,50	59,50	Sim City dt.	67,00	67,00
B.A.T. kpl. dt.	76,00		Hunter dt.	69,50	69,50	Sim City Architekt 1 dt.	39,50	a.A.
Back to the Future 3 dt.	59,50	59,50	Hydra dt.	42,50	42,50	Sim City Architekt 2 dt.	42,50	a.A.
Backlands dt.	56,00	58,00	Immortal dt.	59,50	59,50	Sim City u. Populous dt.	69,50	69,50
Bandit Kings of China dt.	78,50		Indianapolis 500 dt.	58,50		Simpsons dt.	59,50	59,50
Bards Tale 3 dt.	63,00		James Bond Collection (3 Spiele)	62,50	a.A.	Simulacra dt.	38,00	58,00
Battle Chess II dt.	59,50		James Bond Untern. Agent 2 dt.	59,00	59,00	Sky Cabare dt.	59,00	a.A.
Battle Command dt.	58,00	58,00	Kaiser dt.	92,50	92,50	Skull u. Crossbones dt.	62,50	62,50
Battle Hawks 1942	59,50		Kempi dt.	59,00	59,00	Smash TV dt.	62,50	62,50
Battle Isle dt.	69,50	a.A.	Kick Off 2 + Emily Hughes Soccer +			Soul Crystal kpl. dt.	62,50	a.A.
Battle Master dt.	66,00	66,00	Gazza 2 - Microprose Soccer dt.	62,50	62,50	Space Ace 2 dt.	72,50	
Berayal dt.	69,50	69,50	Kick Off 2 + Player Manager + Kick			Space Quest 3 kpl. dt.	79,00	
Big Box (10 Spiele) dt.	74,50		Off 2 Data Disk Final Whistle dt.	62,50	62,50	Speedball 2 dt.	59,50	
Big Business dt.	54,50	54,50	Kings Quest 5 (1 MB)	65,00	a.A.	Speedball 2 + Rick Dangerous 2 +		
Billard i. Simulator dt.	59,50	59,50	Knight of the Sky (1 MB) dt.	75,00		F-16 Falcon + Midwinter +		
Birds of Prey (1 MB) dt.	74,00	a.A.	Last Battle dt.	62,50	a.A.	TV Sports Football, 5 Spiele	73,00	a.A.
Black Gold kpl. dt.	65,00	65,00	Legend of Faerghail kpl. dt.	67,00	67,00	Spirit of Adventure kpl. dt.	59,50	59,50
Blitzkrieg Ardennen 1 MB	74,50		Leisure Suit Larry 3 kpl. dt.	64,50		Spirit of Excalibur	67,00	67,00
Blitzkrieg May 1940	60,00		Leisure Suit Larry 5 dt.	62,50		Star Control dt.	54,50	
Blue Max dt. 1 MB	69,50	69,50	Leitnah Xpress dt.	59,50	59,50	Starflight 2 dt.	59,50	59,50
Borsenfeeder kpl. dt.	59,00	59,00	Lemmings dt.	57,00	57,00	Steigerberger Hotel Manager kpl. dt.	54,00	
Book of Games Vol. 1	79,00	79,00	Lemmings 2 dt.	57,00	a.A.	Stellar 7 kpl. dt.	62,50	
Bug Bomber dt.	59,50	59,50	Lemmings Data Disk (benöt. Orig.) dt.	45,00	a.A.	Storm Across Europa	74,50	
Buck Rogers kpl. dt.	79,50		Life a. Death dt.	59,50		Stratego dt.	59,50	59,50
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50	Lin Wu's Challenge kpl. dt.	52,00	52,00	Strike Fleet dt.	63,00	63,00
Bundesliga Manager Prof. kpl. dt.	69,50		Loom kpl. dt.	69,50	69,50	Stundenglass kpl. dt.	69,00	
Burn out Volume 1 dt. (4 Spiele)	58,00	58,00	Lords of Chaos dt.	64,50		Super Sim Pack (4 Spiele) dt.	69,50	a.A.
Cadaver kpl. dt.	64,00	64,00	Lost Patrol kpl. dt.	57,00		Supremacy dt.	69,00	69,00
Cadaver + B.A.T. + Midwinter +			Lotus Spirit Turbo dt.	59,50	59,50	Super Space Invaders dt.	62,50	62,50
Bloodwych dt.	75,00	a.A.	Lotus Spirit + James Bond Untern. +			Switchblade 2 dt.	59,00	59,00
Cadaver Leveldiskette (dt.)	38,50		Venus - Ghouls n' Ghost, 4 Spiele	69,50	a.A.	Team Yankee kpl. dt.	69,00	69,00
Captain Planet dt.	59,50	59,50	Lotus Turbo Challenge 2	59,50		Terminator II dt.	62,50	a.A.
Cardinal of Kremlin dt.	59,50		M-1 Tank Platoon dt.	67,00	67,00	The Powerpack (4 Sp.) dt.	62,50	62,50
Carnage dt.	59,50		Magnetic Scrolls Coll. 3 Sp. dt.	72,50		Their Finest Hour dt.	69,50	69,50
Cash kpl. dt.	58,50	58,50	Manix dt.	58,00	58,00	Their Finest Hour Miss. Disk, 1	42,50	42,50
Castle Master kpl. dt.	58,00	58,00	Manchester United Europe dt.	59,50	59,50	Thunder Jaws dt.	47,00	47,00
Celtic Legends dt.	69,60	a.A.	Maniac Mansion kpl. dt.	64,00	64,00	Time Soldier	62,50	62,50
Centurion Defender of Rome dt.	58,50		Maupiti Island kpl. dt.	59,50	59,50	Tip Off Basketball dt.	59,50	59,50
Champions of Krynn dt.	64,00	a.A.	Megalomania kpl. dt.	69,50	69,50	Toki dt.	58,50	58,50
Champion of the Raj dt.	64,00	64,00	Megatraveller kpl. dt.	64,00	64,00	Tom and the Ghost dt.	67,00	67,00
Chaos Strikes Back kpl. dt.	57,00		Mega Twins dt.	59,00	59,00	Tournament Golf dt.	59,50	59,50
Charge of Light Brigade	67,50	67,50	Merchant Colonel kpl. dt.	69,50	69,50	Traders kpl. dt.	64,00	64,00
Chess + Bridge + Draughts + Go +			Mercenary II dt.	69,50		Turbo Cup - Panza Kick Boxing +		
Back Gammon, 5 Spiele	69,50	a.A.	Metal Mutant dt.	59,50	59,50	Tennis Cup 3 Spiele dt.	72,50	
Chess Champion 2175 dt.	69,50		Midnight Resistance dt.	57,00	57,00	Turbo Out Run - Italy 1990 +		
Chessmaster 2100	69,50		Midwinter 2 kpl. dt.	75,00	75,00	Wells - F-16 Combat Pilot +		
Chuck Yeager 2.0 dt.	82,00	82,00	MIG-29 Fulcrum dt.	77,00	77,00	Double Drag 2 kpl. dt.	72,50	72,50
Codename Iceman	88,00	88,00	MIG-29 M Superfulcrum dt.	69,50	69,50	Ultima 4	64,50	64,50
Conan Hitz 2 (5 Sp.) dt.	69,50	69,50	Might & Magic 2	69,50		Ultima 5 dt.	72,50	72,50
Conflict Middle East	57,50		Milestone Compilation (4 Spiele)	68,50		Ultima 6 dt.	75,00	
Conquest of Camelot	79,00	79,00	Monkey Island kpl. dt.	69,50	69,50	Ultima 6 dt.	75,00	
Conquest kpl. dt.	75,00		Nam, Vietnam kpl. dt.	67,50	67,50	UMS 2 dt. 1 MB	67,50	67,50
Conquest King-Gri King + Trump Castle			Napoleon kpl. dt.	52,00		Utopia kpl. dt.	69,50	69,50
+ Chessmaster 2000, 3 Spiele	69,50	a.A.	Navy Seals dt.	58,00	58,00	Virtual Reality Vol. 1 oder 2 je	72,50	
Crime Does Not Pay dt.	59,50	59,50	Nepulus 2 dt.	59,00	59,00	Vroom dt.	62,50	62,50
Cruise for a Corps kpl. dt.	69,50	69,50	Nofunagie Ambition	59,50		War Game Construct. Set		
Crystals of Arborea dt.	59,50	59,50	North Sea Inferno dt.	44,50	44,50	Warlords 1 MB	63,50	
Cyberon III dt.	59,50	59,50	On Imperium kpl. dt.	54,50	54,50	Warzone dt.	52,50	52,50
Damocles dt.	58,00		Omicron Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00	White Death 1 MB	73,50	
Das Boot dt. 1 MB	69,50	a.A.	On the Road kpl. dt.	59,50	59,50	Wild West World kpl. dt.	62,50	
Deuteros dt.	62,50	a.A.	Operation Combat	59,50		Winzer kpl. dt.	62,50	62,50
Dick Tracy dt.	59,50	59,50	Out Run Europa dt.	59,50	59,50	Wolfpack dt. 1 MB	69,50	69,50
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50	a.A.	Out Zone dt.	58,50	58,50	Wonderland 1 MB dt.	69,50	69,50
Dinos dt.	49,50	49,50	Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50	World Champ. Souash dt.	54,00	54,00
Domination dt.	56,00	56,00	Panzer Battles	62,50		World Champ. Boxing Man. dt.	59,50	59,50
Double Double B dt. (4 Sp.)	62,50		PGA Golf - Leveldisk dt.	72,50		Wreckers dt.	59,50	59,50
Drachen von Laos kpl. dt.	59,50	59,50	PGA Tour Golf dt.	57,00		Wrestle Mania + Video dt.	62,50	a.A.
Dungeon Master 1 MB dt.	59,50		Prates dt.	56,00	56,00	Zack Mo Kracken kpl. dt.	64,00	64,00
Dyer 07 dt.	49,90	49,90	Populous dt.	59,50	59,50	Z-Out dt.	58,50	
Edition Nr. 1 (2 Sp.) kpl. dt.	67,00		Populous 2 dt.	69,50	a.A.	Zombi dt.	62,50	
El dt.	62,50	62,50	Populous Editor - 500 neue Waisen dt.	42,50	a.A.			
Elvra kpl. dt.	69,00	69,00	Ports of Call kpl. dt.	57,50				
Elvra 2 kpl. dt.	74,00		Power up (5 Sp.) dt.	69,00	69,00			
Eye of Beholder kpl. dt.	74,50	74,50	Powermonger dt.	64,50	64,50			
F-15 Strike Eagle II dt.	64,00	64,00	Powermonger Data Disk dt.	39,50	a.A.			
F-16 Combat Pilot dt.	79,50	79,50	Prehistoric Tale dt.	63,00	63,00			
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Projekt Prometheus kpl. dt.	59,50	59,50			
F-28 Retaliator dt.	57,00	57,00	R-Type II dt.	59,50	59,50			
Fate Off Ice Hockey dt.	62,50	62,50	Railroad Tycoon 1 MB kpl. dt.	75,00	75,00			
Fate Gates of Dawn kpl. dt.	69,50	69,50	Realms dt.	69,50	a.A.			
Final Fight dt.	59,50	59,50	Red Baron (1 MB) dt.	75,00				
Flight of the Intruder dt.	78,50	78,50	Red Storm Rising dt.	57,00	49,50			
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00	Reederei kpl. dt.	51,50				
Formel One Grand Prix dt.	72,50	72,50	Resolution 101 dt.	49,00	49,00			
Future Baseball dt.	57,00	a.A.	Return of Medusa dt.	62,50	62,50			
Ghengis Khan dt.	77,50		Rick Dangerous 2 dt.	57,00	57,00			
Ghost Battle dt.	62,50	62,50	Rings of Medusa + Invest +					
			Transworld komplett deutsch	69,50				

## AMIGA-RESTPOSTEN

Amiga Sports 10 Sp.	29,50	Outlands	24,90
Archipelago	24,50	Proton Storm	19,90
Bad Company	19,90	Pipe Rider kpl. dt.	24,90
Bards Tale 2	34,50	Prince dt.	34,50
Beach Volley	34,50	Prospector	19,90
Cabal	35,00	Pyramax	19,90
Carrier Command	29,50	Rambo 3	29,50
Colorado dt.	39,50	Red Heat	29,50
Conquator	39,50	Rocket Ranger	34,50
Crd Start	19,50	Road Busters dt.	24,90
Cruncher Factory	19,50	R-Type	29,50
Defector	19,90	Run the Gauntlet	34,50
Dungeon Quest	29,50	Shaman M-4	34,50
Dynasty Wars dt.	39,50	Simucra	19,50
F.A. 18 Interceptor dt.	34,50	Sinbad	34,50
Fig. d. u. Magrose	24,50	State of the Art	24,50
Floor	29,50	Space Harrier I	19,90
Football Man. 2	34,50	Suicide Mission	24,50
Football Manager dt.	24,50	Summer Edition	29,00
Gambler	19,50	Sar Baze	19,50
H.A. T.E.	24,50	Stormlord	34,50
Hollywood Poker	24,50	Strike Force Harrier dt.	34,50
Impact	19,90	Switchblade	34,50
Interphase	24,50	Tennis Cup	35,00
Karting Grand Prix	19,90	The Colony	39,50
Khalisa	44,50	The Colony dt.	39,50
Kio Gloves	24,50	Treasure Island Dirty	24,50
Kiss	35,00	TV Sports Football dt.	39,50
Kult	34,50	Volleyball Simulator	29,50
Las Vegas	19,90	Ward dt.	24,90
Last Ninja 2	35,00	Waterloo	34,50
Mig-29 Soviet Fighter	39,50	Wings of Fury	39,50
Moonwalker dt.	39,50	Winter Olympics	24,50
Nevermind dt.	19,90	X-Out dt.	34,50
North u. South	34,50	X-26 Fighter Mission	19,90
Nuclear War	34,50	Zork 1, 2, 3	29,50
Operation Jupiter	29,50		

10 Spiele nach unserer Wahl (Portof.)	165,00
15 Spiele nach unserer Wahl (Portof.)	230,00
20 Spiele nach unserer Wahl (Portof.)	299,00

Atari Lynx Grundgerät 197,00

+ Multiplayer Comlynx Kabel

Atari Lynx Paket + Comlynx Kabel + 285,00

California Games + Netzgerät

Game Gear + Colume 1/2 Jahr Garantie 297,00

CDTV + Lemmings + Buch 1/2 Jahr Gar. 1650,00

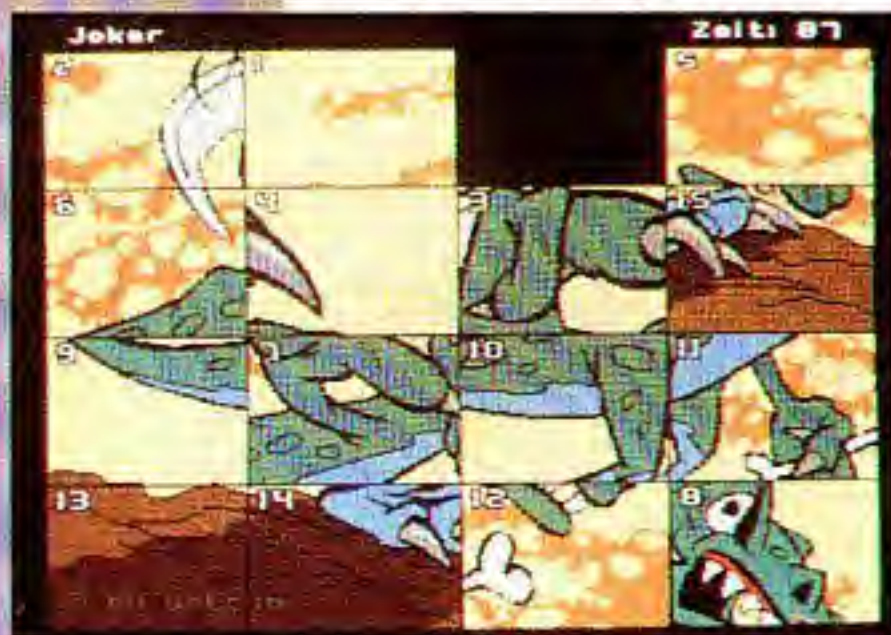
## ATARI LYNX SPIELE

Spiele	Art	Preis
Awesome Golf	Spo	69,50
Blockout dt.	Str	66,50
Blue Lightning dt.	Sim	63,80
California Games dt.	Spo	66,50
Checkered Flag	Spo	69,50
Chips Challenge dt.	Act	63,50
Electrocap dt.	Act	63,50
Gates of Zondagon dt.	Act	63,50
Gauntlet dt.	Act	66,50
Hard Drivin	Act	69,50
Klar dt.	Ges	64,50
Ma. Pac-Man dt.	Ges	66,50
Ninja Gaiden dt.	Act	68,50
Pac Land dt.	Act	66,50
Paperboy dt.	Act	66,50
Rampage dt.	Act	66,50
Road Busters dt.	Act	66,50
Robo Squash dt.	Act	63,50
Rygar dt.	Act	68,50
Shanghai dt.	Str	68,50
Shim World dt.	Adv	64,50
Tournament Cyberball	Spo	69,50
Viking Child	Act	69,50
Warbirds dt.	Act	66,50
Xenophobe dt.	Act	68,50
Xybots	Act	69,50
Zarlor Mercenary dt.	Act	68,50
Sonnensticht	Zub	9,00
Tagelache	Zub	33,00



# Lysis

Das ganze Leben ist  
ein Quiz...



Was kann sich wohl hinter einem Budget-Game verstecken, das versucht, „das geistige Potential jedes einzelnen so gut wie möglich auszuschöpfen“? Die sinnige Formulierung stammt aus der Anleitung, die blöde Frage von mir, und die Antwort ist ohnehin klar: ein Quiz natürlich!

Wieviele Schneidezähne hat eine Kuh? (Gar keine). Welcher König hatte den Beinamen „Gottesgeißel“? (Attila). Wo regieren die Grimaldis? (In Monaco). Wer solche Fragen beantworten kann und sich auch noch mit Cocktails, Sport, Theater und Raumfahrt auskennt, der wird bei dieser Multiple

Choice-Veranstaltung nur Applaus zu hören bekommen. Wer es dagegen in seinem Leben bloß zum Spieltester gebracht hat, kriegt auch des öfteren digitalisierte Mißfallensbekundungen serviert...

Ein bis acht Ahnungslose dürfen mitraten, die Spieldauer kann zeitlich (Maximum: vier Stunden) oder rundenmäßig (maximal hundert) begrenzt werden, und auf Wunsch wird alle zehn Durchgänge ein kleines Geschicklichkeitsspiel eingeschoben. Letztere sind nichts Besonderes, sondern ein simpler Reaktionstest, ein simples Verschiebe-Puzzle und eine weniger simple Memory-Variante. Schließlich soll auch die Extras-Option nicht unerwähnt bleiben, obwohl sie es eigentlich kaum verdient hat. Dabei darf man dann unter bestimmten Umständen das Fragegebiet für seine(n) Konkurrenten aussuchen, eine (Joker-) Frage auch mal falsch beantworten und so weiter.

Grafik und Sound sind kaum

vorhanden, die Maussteuerung klappt dafür anstandslos, die über 2.000 Fragen sind gut gemixt, und der Preis ist günstig. Noch was vergessen? Nee, Lysis ist halt ein „Trivial Pursuit“ zum Spartarif – nicht mehr, aber auch nicht weniger. (od)



## Lysis

Grafik:	9%
Sound:	14%
Handhabung:	68%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	52%
Für Anfänger	
Preis: ca. 39,- DM	
Hersteller: Media	
Genre: Quiz	

Spezialität: Komplette in deutsch, auch für den A500 Plus geeignet.

Hei, es geht mal wieder um die strategische Eroberung der Milchstraße! Da bin ich der richtige Mann, sowas interessiert mich immer – selbst wenn ich dann feststellen muß, daß die Eroberung fad, die Straße holprig und die Milch sauer ist...

Denn der Kosmos von Keim Software ist nur ein schlapper AMOS-Clone des ohnehin unerträglichen „Reach

for the Stars“. Zwei bis vier menschlich oder digital gesteuerte Imperien beginnen ihre Eroberungsfeldzüge mit einem Sonnensystem plus einer gewissen Grundausstattung an Kreuzern und Kohle. Runde um Runde fließen nun die Steuern, viele eroberte Planeten bringen viel Mammon, und davon kann man sich weitere Schiffe, Festungen oder Transmitter kaufen. Man kann es aber

auch bleiben lassen, denn leider schafft das Teil noch nicht einmal den Sprung über die 8 Prozent-Hürde des SSG-Vorbildes!

Schön, im gnadenlosen Vergleichskampf der Absteiger scrollt die Kosmos-Sternenkarte glatter, dafür sieht sie tatsächlich noch erbärmlicher aus; die Musik klingt zwar nicht sooo schlecht, aber auch nur deshalb, weil sie aus dem AMOS-Soundpool stammt. Und dann erst die umständliche und mit allerlei Macken behaftete Steuerung. Maus und Icons scheinen hier einen Privatkrieg auszutragen! Vom Plazieren getätigter Einkäufe bis zur Ausgabe der Marschbefehle stolpert der Kosmonaut immer wieder über ärgerliche Haken und Ösen, letztendlich hat man mehr mit der Handhabung zu kämpfen als mit den Gegnern. Kein Wunder, daß jede Motivation in Nullkommata in der galaktischen Dü-

sternis versickert, dieses Spiel würde man sogar seinem PD-Anbieter zurückschicken – für knapp 30 Märker ist es eine glatte Unverschämtheit! (jn)



## Kosmos

Grafik:	7%
Sound:	38%
Handhabung:	17%
Spielidee:	11%
Dauerspaß:	8%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	8%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 29,- DM	
Hersteller: Hickory/Keim Software	
Genre: Strategie	

Spezialität: Komplette in deutsch, 1MB erforderlich – warum nur?



Galaxis des Grauens



# Quicksoft

## 30% Nachlaß

Programm	Amiga	IBM
Adib Soundkarte	DV	99,00
AD Sports Böking	DA 55,97	—
Adventure Tennis Tour	55,97	62,97
Air Sea Supremacy	DA 69,30	85,30
Apriya	DA 62,30	—
Airbus A 320	DA 76,97	76,97
Baby Jo go home	62,97	55,97
Buck Rogers 2	62,97	62,97
Bundesliga Manager	DV 67,72	67,72
Cadaver	55,97	76,97
Civilization	DV 97,97	97,97
Civilization	83,07	83,97
Conquest of the Longbow	62,05	82,05
Crash for a Corps	DV 62,97	—
Death Knights of Krym	DV 69,30	62,97
Die Kathedrale	DV 79,95	79,95
Elvira Arcade	DA 55,97	55,97
Elvira Mistress	DV 62,97	83,97
Elvira 2	DV 69,97	83,97
Eye of the Beholder	DV 69,97	62,97
Eye of the Beholder 2	69,97	69,97
Falcon 3.0	83,30	83,30
F-15 Strike Eagle 2	DA 69,97	69,97
F-19 Stealth Fighter	DV 62,97	63,97
Formula 1 Gr. Prix	55,97	55,97
Godfather (Pala 3)	DA 62,97	62,97
Gods	DA 55,97	69,97
Grand Prix	DA 69,97	—
Heart of China	DV 69,97	83,97
Heimdal	76,97	—
Indiana Jones Adventure	DV 62,37	69,30
Indiana Jones 4	69,30	83,30
James Bond	DA 19,95	—
James Bond 2 (RoboCop)	DA 55,97	—
Kaiser	DV 90,97	90,97
Kings Quest 5	DV 83,97	87,97
Knight of the Sky	DA 69,97	83,97
Laura's Larry 1 (VGA)	83,97	83,97
Laura's Larry 2	DV 83,97	83,97
Lemmings	DA 55,97	69,97
Lemmings Data Disk	DA 41,97	48,97
Lemmings Boss - ADD ON	DA 55,97	62,97
Lethal Excess	DA 59,97	—
Mad TV	DV 69,97	83,30
Mega Twins	DA 55,97	—
Monkey Island 2	DV 69,30	85,97
Pinball Dreams	DA 55,97	55,97
Populous 2	DV 62,97	—
Realms	DV 62,97	—
Rules of Engagement	55,97	69,97
Shadowlands	DA 62,97	62,97
Sim Am	—	83,97
Singapore	DA 55,97	62,97
Star Trek 25th Anniversary	DA 62,97	69,97
Strike Fleet	DA 55,97	—
Strip Poker Deluxe 2	DA 55,97	62,97
Think Cross	DV 48,97	55,30
Ultima 6	69,97	76,97
Ultima 7	—	76,97
USS John Young 2	DA 55,97	—
WWF Wrestlingmania	DA 55,97	62,97
Wing Commander	—	76,97
Wing Commander 2	DA	63,97
Wing Commander 2 op 1	DA	41,97
Wing Co 2 Speech Acc. 2	—	41,97
Wolfchild	DA 55,97	55,97

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Auf alle Computerspiele in unserem Programm

Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhändler, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum GLEICHEN PREIS!!!

Wir liefern alle Spiele die auf dem Markt erhältlich sind.

Für alle gängigen Computersysteme!!!

Wie bekommt ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00.
3. Ihr rechnet ihn euch selber aus.

Wie rechnet ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Joker-Wertungen unter "ca. Preis"), den rechnet ihr mal 0,7 und das Ergebnis ist euer Einkaufspreis bei uns. Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00  $99,00 \cdot 0,7 = 69,30$

Vorteile für euch

1. Ihr bekommt alle Spiele zu absoluten Tiefpreisen.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.
4. Wenn ihr ein Spiel vorbestellt das es noch nicht gibt habt ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt.

Wie kann man bei uns bestellen?

Mo - Fr von 12.00 bis 21.00 Uhr

Telefon 1: 07771/61964  
Telefon 2: 07720/65430  
Telefon 3: 07720/62391  
Schriftlich: Quicksoft  
Teckstrasse 20  
7730 VS-Schwenningen

Komplettkatalog in Farbe, für alle Systeme  
ca. 5000 Artikel Schutzgebühr DM 5,00

by Wolf Design



# OASE



Nr. 2

Briefkopf  
Roulette  
Banner Druck  
Landkartengenerator  
Geldspielautomat

Alle 2 Monate mit neuer Software!

Oder aber direkt erhältlich bei Depot:

Intasoft GmbH

Nohlstr. 76 - 4200 Oberhausen

Tel.: 0208/24035 Fax: 80 90 15

Verpackungen bei Direktbestellung: Volume 4 - / Nachdruck 8,-

Ab 25.3.92 bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

## Spezialangebot

Ihre Disketten sind genau so wichtig wie Ihr Computer!

Sie brauchen Disketten. Klar! Sie wollen gute Disketten? (Versteht man nicht alles?) Genau!! Und Sie wollen möglichst wenig dafür bezahlen? Erst recht klar!!! Also dann:

3.5" 2DD	10 Stück 8,90 100 Stück 79,90 200 Stück 149,90 400 Stück 295,90	3.5" HD	10 Stück 15,90 100 Stück 149,90 200 Stück 295,90
----------	--	---------	--

Original SONY-Disks:

3.5" 2DD	10 Stück 10,90 100 Stück 109,- 200 Stück 499,-	3.5" HD	10 Stück 19,90 100 Stück 195,90 200 Stück 378,90
----------	--	---------	--

Alle unsere Disketten haben ein 11 Jahre Garantie! (Versuchen Sie das mal wo anders zu bekommen!) Und daß sich unsere Preise sehen lassen können werden Sie sicher schon bemerkt haben! (Tja, Bästern Sie doch schnell Ihre Zeitschrift durch und vergewissern Sie 'mal!) Bestellen können Sie gleich mit dem folgenden Kupon (Postkarte, Brief oder FAX (0911/268973) oder per Telefon (0911/268266).

Disketten - Sofortbestellung:

Ich möchte für meinen Computer Disketten bestellen und somit:

..... Stück 3.5" 2DD ..... Stück 3.5" HD

Sony Disks ..... Stück 3.5" 2DD Sony Disks ..... Stück 3.5" HD

und das möglichst flott!!! Mein Abonnement steht gleich hier unten, und falls ich Computerspiele haben möchte, stehen die auch gleich auf dem Kupon.

AMIGA	<input type="checkbox"/>	Flight of the Intruder DEUTSCH	49,90
AMIGA	<input type="checkbox"/>	Steigenberger Hotelmanager	49,90
AMIGA	<input type="checkbox"/>	Bundesliga Manager Professional	69,90
AMIGA	<input type="checkbox"/>	Pinball Dreams	59,90
AMIGA	<input type="checkbox"/>	Formula One Grand Prix (Microprose)	69,90
AMIGA	<input type="checkbox"/>	Turricane II	39,90

T.S. Datensysteme

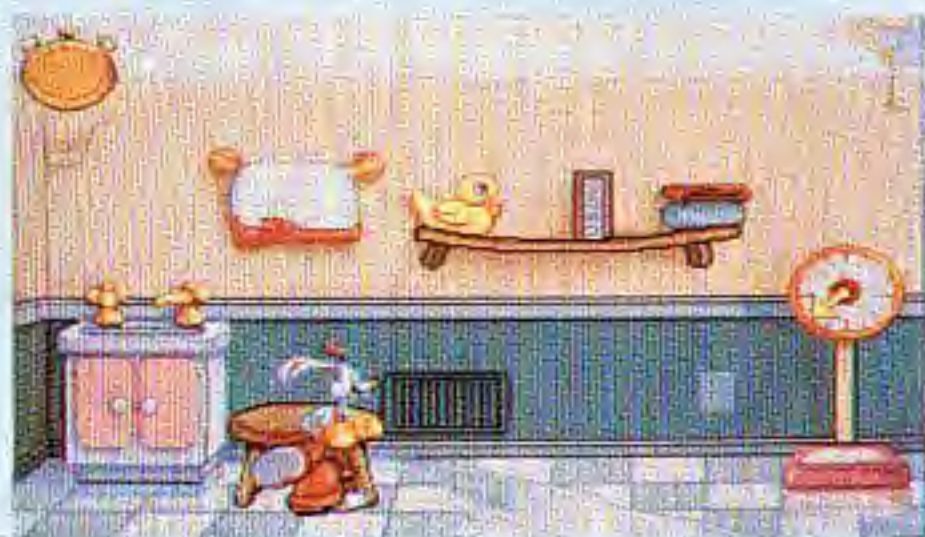
DENISSTR 45 - 8500 NÜRNBERG 80 ☎ 0911/268266

Info & Bestellung  
1. Über Telefon: 0911/268266  
2. Über FAX: 0911/268973  
3. Über Kuli und Postkarte.





Durch sein verblüffendes Zusammenspiel mit menschlichen Darstellern hat der Cartoon-Hase Kintopp-Geschichte geschrieben, jetzt hat er sich auch in den Annalen der Computer-Historie verewigt: Wir präsentieren das erste Amiga-Game, das sich ausschließlich von Festplatte spielen läßt!



Nein, hier handelt es sich nicht um einen verspäteten Aprilscherz, sondern um ein bitter ernst gemeintes Zitat aus der Anleitung: „Das Spiel muß auf Festplatte installiert werden“. Ganz klein und unauffällig steht es auch noch mal außen auf der Packung – ob sich Disney vielleicht gar für diese sensationelle Pionierleistung schämt? Daß auch mindestens 1MB Arbeitsspeicher benötigt wird, versteht sich da beinahe von selbst, aber die Anleitung hält noch mehr Überraschungen bereit: „Wenn Sie über nur 1MB verfügen, werden Sie während des Spiels manchmal bemerken, daß die Animation 1 oder 2 Sekunden lang einfriert.“ Nur von Fest-

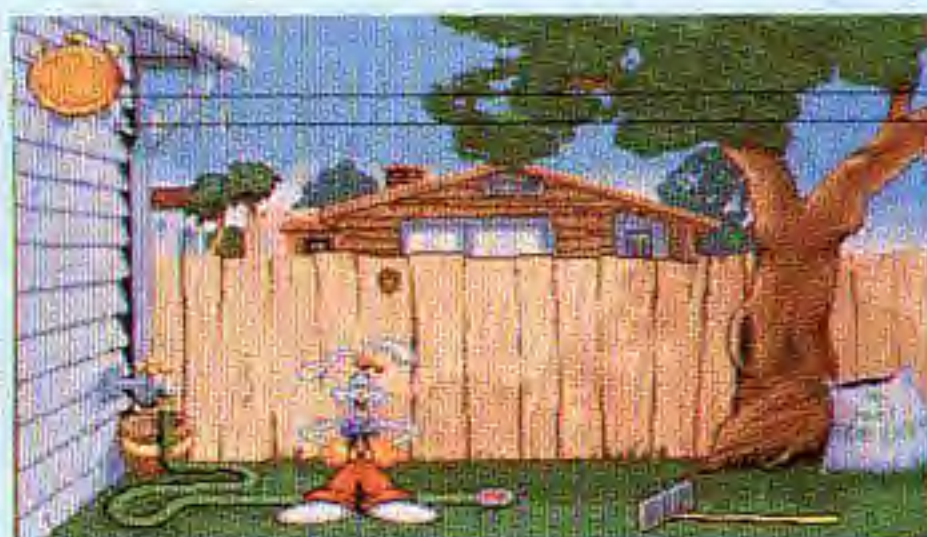
platte? Nur 1MB?? Na super, welche Konfiguration braucht man eigentlich, damit der Hase *richtig* läuft??? Oder sollten wir besser fragen, ob es sich wohl lohnt, nun extra seinen Amiga massiv aufzurüsten? Denkt man rund drei Jahre zurück, genauer an den ersten Digi-Auftritt des Trickfilm-Hasen (auch damals schon unter den Fittichen von Infogrames), so kommen da doch arge Zweifel auf: Das Actionspielchen sah zwar nett aus, war ansonsten aber eher dünn – ob das actionbetonte Adventure jetzt eine bessere Figur macht? Nun, erstmal macht jedenfalls der gute Roger eine traurige Figur, sitzt er doch allein zu Haus, obwohl er eigentlich

auf Baby Hermann aufpassen sollte. Der jugendliche Zigarrenraucher hat es aber vorgezogen, der Molkerei nebenan einen Besuch abzustatten, was unseren Roger vor größere Probleme stellt: Wenn er den kleinen Racker nicht wieder einfängt, ehe Mami vom Einkaufen zurück ist, gibt's mächtig Zoff! Erschwerend kommt hinzu, daß er selbst im Haus eingeschlossen ist...

In der Praxis soll man dem Langohr also bei seiner Flucht durch diverse Räumlichkeiten behilflich sein, Ausgangspunkt ist das Wohnzimmer. Hier gilt es, zunächst einen Wandschrank zu öffnen, den Deckenventilator einzuschalten, sich durch Hüpfen am Sofa an dessen Rotor-

Rätsel werden leider auch später nicht viel anspruchsvoller, wegen der begrenzten Anzahl von probiertauglichen Gegenständen überfordert die Hasenjagd noch nicht mal Brooks bescheidene Geisteskräfte.

So mager der Spielablauf, so gelungen die Präsentation: Grafik und Sound sind vom Allerfeinsten; wo Disney draufsteht, ist halt auch Disney drin. Immer unter der Voraussetzung natürlich, daß man eine mächtig aufgerüstete „Freundin“ besitzt, sonst – siehe oben. Auch die Joysticksteuerung klappt ordentlich, aber was hilft's? Das nächste Mal bitte ein anspruchsvolleres Gameplay und dafür weniger Ansprüche an die Hardware... (od)



blätter zu krallen und im richtigen Moment abzuspringen – schon saust Roger durchs Zimmer, und ab geht's durch den Lüftungsschlitz in die Küche! Die



#### Roger Rabbit

Grafik:	87%
Sound:	87%
Handhabung:	61%
Spielidee:	37%
Dauerspaß:	45%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	50%

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Disney/Infogrames

Genre: Abenteuer

Spezialität: Deutsche Anleitung, sechs Disks, mindestens 1MB Speicher und Festplatte erforderlich.



# Ein paar hätten wir noch...



**Amiga Joker 4/90**  
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball“, „Tie Break“ und „Manchester United“. Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!



**Amiga Joker 9/90**  
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal“, „Wings“ und „Hero's Quest“. Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



**Amiga Joker 1/91**  
Lang erwartet: „Elvira“, „Monkey Island“ und „Ultima V“. Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!



**Amiga Joker 4/91**  
Große Namen: „Railroad Tycoon“, „Back to the Future III“ und „Jonathan“. Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!



**Amiga Joker 7/91**  
Alle Sommer-Hits: „Spirit of Adventure“, „Flight of the Intruder“, „Wonderland“, „Prehistorik“ plus „10 neue Compilations“ und sämtliche Renner von der Londoner „Trade Show“!



**Amiga Joker 9/91**  
Unser zweiter Sommer-Hammer: „R-Type II“, „Return of Medusa“, „Eye of the Beholder“, allererste Bilder der neuen Lucasfilm-Games und ein großer Vergleichstest „Amiga vs. Super Famicom“!



**Amiga Joker 10/91**  
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse“ bis zum „Bundesliga Manager Prof.“!



**Amiga Joker 11/91**  
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieltests, Tests von CDTV-Hard und -Soft, „DeluxePaint IV“, jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!



**Amiga Joker 12/91**  
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II“ und „Apidya“, ein Preview von „Das Schwarze Auge“, der Messebericht „Amiga 91 Köln“ und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten“!



**Amiga Joker 1/92**  
Ein Heft wie eine Silvesterrakete: Tests zu „Populous II“, „Double Dragon III“ und „First Samurai“, erste Bilder der Grafik-Wunder „Space Ace II“ und „Guy Spy“, sowie alles über den Szene-Sport „Trainer“!



**Amiga Joker 2/92**  
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World“, „Robocop 3“ und „Wrestle Mania“, ein zähneknirschendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!



**Amiga Joker 3/92**  
Mächtig prächtig: „Epic“, „Elvira II“, „Might & Magic III“ und „Larry V“ im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!



**Amiga Joker 4/92**  
Schöner als Ostern: Leckere Tests zu „Bubble Bobble III“, „Sim Ant“ und „Ultima VI“, ein Special über Basic und als große Überraschung der „April Joker“ - das satirische Heft im Heft!



**3. Sonderheft: Rollenspiele**  
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter gaaanz tolle Geheimtipps!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!

## Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht - alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag  
„Joker Shop“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM. Das Sonderheft: Poster & Lösungen: gibt's

schon für 6,- DM, für das Sonderheft: Rollenspiele müßt Ihr 8,50 DM anlegen. Bei Vorkasse bitte 4,- DM (auf die Gesamtbestellung) für's Porto dazurechnen; bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.



# SUPER SKI 2

Na, wie war's in Albertville? Ach, Ihr wart gar nicht dort? Wohl wieder an der Vorqualifikation gescheitert, was? Macht Euch nichts draus, bei Microids Nachfolge-Streich in Sachen digitaler Winterolympiade ist Gold auch für überzeugte Antisportler drin!

Ja, selbst ungeschicktere Joystick-Athleten dürfen hier auf Edelmetall hoffen, denn die sechs gebotenen Disziplinen zeigen sich überwiegend von der leicht erlern- und steuerbaren Seite. Die weiße Pracht steht bis zu vier Digital-Olympioniken offen, zwei Sticks sind zugelassen – leider meist nur nacheinander, einziger Parallel-Wettbewerb ist Trick-ski auf der Buckelpiste.

Den Anfang macht jedoch der Riesenslalom. In 3D-Perspektive à la „Outrun“ brettet man tunlichst schnell durch die weitgesteckten Tore, vorzugsweise ohne Feindkontakt mit Bäumen oder Steinen. Die zurückgelegte Strecke wird mit einem Balken angezeigt, für die Punkteberechnung zählt die richtige Mischung aus Zeit und (nicht gemachten) Fehlern. Beim anschließenden Bobfahren enden Patzer gleich mit einem schwungvollen Flug aus der Bahn, also sollte die lange und kurvenreiche Eisröhre möglichst in der Ideallinie durchrauscht werden. Keine allzu schwere Aufgabe, der Bob ist ebenso groß wie die Steuerung simpel. Es folgt der „normale“ Slalom, die Unterschiede zur Eröffnungsdisziplin beschränken sich allerdings auf engere Tore und eine langsamere



Abfahrtsgeschwindigkeit, Perspektive und Wertung bleiben wie gehabt. Jetzt wird's etwas anspruchsvoller, denn beim Skisprung garantieren nur exaktes Timing und akrobatisches Reißen am Stick einen formvollendeten Flug ohne abschließende Bruchlandung: Der Flieger wird in der Seitenansicht gezeigt, ständig muß man seine Haltung nachkorrigieren – hat er eine gute Figur gemacht, muß nur noch die Weite stimmen, um ordentliche Noten einzuheimsen. Noch mehr Geschick verlangt die jüngste Olympia-Disziplin, das Freestyle-Rennen. Gleichzeitig mit einem Kontrahenten (di-

gital oder menschlich) schlingert man so flott es geht eine Buckelpiste herunter, um mit gewagten Sprüngen die Gunst der Kampf-richter zu erobern. Zuguterletzt stellt das temporeiche Abfahrtsrennen (Slalom ohne Tore) noch einmal das Reaktionsvermögen auf die Probe.

Klar, daß am Ende jedes Einzelwettbewerbs die obligatorische Siegerehrung wartet, auch die übrigen Sportspiel-Standards wie Länder- bzw. Spielerwahl und ein Trainingsmodus fehlen nicht. Was fehlt, ist ein konstantes Niveau: Die Steuerung schwankt zwischen einfach und gewöh-

nungsbedürftig, die Zwischenbilder sind mal sehr schön, dann wieder etwas plump geraten. Im allgemeinen geht die Grafik aber durchaus in Ordnung, Scrolling und Animationen sind recht flüssig; beim herzlich eintönigen Sound hätten sich die Programmierer jedoch etwas mehr Mühe geben dürfen. Sieht man jetzt noch von den nervigen Ladezeiten ab, bleiben grundsätzliche Winterspiele in der Tradition von Epyx. Etwas mehr Abwechslung bzw. Ideenreichtum, und Super Ski 2 hätte das Zeug zu einem Medailenanwärter gehabt. (pb)



## Super Ski II

Grafik:	71%
Sound:	58%
Handhabung:	64%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	67%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Microids	
Genre: Sport	

Spezialität: Zwei Disketten, deutsche Anleitung, Pausefunktion.







## AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

	DM Preis		DM Preis
A 320 Airbus (dt.)	99,-	Lemmings (dt.)	59,95
Abandoned Places (dt.)	72,95	Lemmings Data Disk (dt.)	44,95
Agony (dt.)	59,95	Lotus Turbo Challenge 2 (dt.)	59,95
Alcatraz (dt.)	66,95	Mad TV (dt.)	74,95
Amberstar (dt.)	79,95	Manchester United Europe (dt.)	59,95
Another World (dt.)	59,95	Mega lo Mania (dt.)	66,95
Apidya (dt.)	66,95	Might & Magic 3 (dt.)	79,95
Battle Isle (dt.)	69,95	Ork (dt.)	59,95
Birds of Prey (dt.)	79,95	PGA Tour Golf (dt.)	59,95
Black Crypt (dt.)	59,95	PGA Tour Golf Course Disk (dt.)	37,95
Black Gold (dt.)	66,95	Pinball Dreams (dt.)	59,95
Bubble Bobble 3 (dt.)	59,95	Pirates (dt.)	59,95
Bundesliga Manager Prof. (dt.)	69,95	Police Quest 3 (dt.)	79,95
Castles (dt.)	69,95	Pools of Darkness	72,95
Conquestador (dt.)	74,95	Populous (dt.)	29,95
Cruise for a Corpse (dt.)	64,95	Populous 2 (dt.)	69,95
Darklands (dt.)	V. m.	Power Monger (dt.)	59,95
Das Schwarze Auge (dt.)	V. m.	Power Monger Data Disk (dt.)	39,95
Death Knights of Krynn (dt.)	72,95	Railroad Tycoon (dt.)	79,95
Double Dragon 3 (dt.)	59,95	Realms (dt.)	72,95
Elvira II (dt.)	79,95	Red Baron (dt.)	79,95
Epic (dt.)	66,95	Robocod (dt.)	59,95
Eye of the Beholder (dt.)	74,95	Robocop 3 (dt.)	59,95
Eye of the Beholder 2	72,95	Secret of Monkey Island (dt.)	69,95
Face Off (dt.)	54,95	Secret of Monkey Island 2 (dt.)	V. m.
Formula One Grand Prix (dt.)	79,95	Shadowlands (dt.)	72,95
Gateway to the Savage Frontier	72,95	Silent Service 2 (dt.)	82,95
Goblins (dt.)	66,95	Sim Ant (dt.)	89,95
Gods (dt.)	59,95	Sim City & Populous (dt.)	74,95
Heart of China (dt.)	79,95	Sim Earth (dt.)	79,95
Heimdall (dt.)	74,95	Space Quest 4 (dt.)	74,95
Hook (dt.)	64,95	Special Forces (dt.)	79,95
Hotelmanager (dt.)	54,95	Starbyte No. 1 (dt.)	66,95
Indy Heat (dt.)	59,95	Starbyte Super Soccer (dt.)	66,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker (dt.)	69,95	Star Flight (dt.)	29,95
Kick Off 2 (dt.)	54,95	Starflight 2 (dt.)	59,95
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	32,95	Their finest Hour (dt.)	69,95
Kick Off 2 - Giants of Europe (dt.)	19,95	Their finest Hour Mission Disk (dt.)	32,95
Kick Off 2 - Return to Europe (dt.)	19,95	Turrican 2 (dt.)	59,95
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	Ultima 6 (dt.)	72,95
Knightmare (dt.)	69,95	Utopia (dt.)	69,95
Knights of the Sky (dt.)	82,95	Vroom (dt.)	64,95
Leander (dt.)	59,95	Willy Beamish (dt.)	74,95
Lethal Excess (dt.)	66,95	Wing Commander (dt.)	V. m.
Leisure Suit Larry 1 Deluxe	74,95	Wizardry 7	V. m.
Leisure Suit Larry 5 (dt.)	79,95	Wolfchild (dt.)	59,95
		Wrestle Mania (dt.)	59,95

1 MB-Erw. f. Amiga (absch. + Uhr + schnelle Speicherchips)	69,00
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	159,00
Das Lucasfilm-Buch (dt.)	29,80
Joystick Adapter für 4 Spieler (Amiga & Atari ST)	24,95

Bestellungen könnt ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preislise mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

## SOFTWARE MANIACS HOTLINE 1

DIE SPEZIALISTEN

030/6944862

11 - 19.00 h Versand  
sonst Anrufbeantworter

PC	Amiga	ST	PC	Amiga	ST
Amiga 4-Player Adapter	-	24,95	Die Kathedrale ++	84,95	84,95
A Laufwerk + Speedball 2 + Gods	-	239,-	Dragonflight Special Ed. ++	84,95*	84,95
A Mouse (Rider)	-	44,95	DSA - Die Schurkensklinge ++	79,95*	69,95*
A 1MB Speichererweiterung +	-	89,95	DSA Das Rollenspiel (Schenck)	alle Module lieferbar	
A 1MB + Kick Off 2	-	109,-	Dungeon Master	89,95*	69,95
A 1MB + Dungeonmaster + Chess	-	149,-	Dynablasters +	74,95*	69,95
Airbus 320 ++	LV	94,95	Elvira 1 ++	89,95	74,95
Abandoned Places ++	84,95*	74,95	Elvira 2 ++	89,95	74,95
Agony +	-	69,95*	Elvira - Arcadegame +	74,95*	69,95*
Alcatraz +	74,95*	69,95	Epic +	74,95*	69,95*
Amberstar 1 ++	LV	79,95	Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95
Amberstar Lag-Buch ++	29,95*	29,95	Eye of the Beholder 2	69,95	69,95*
Apidya ++	-	69,95	Eye of the Beholder 2 ++	89,95*	LV
Baniff Kings of Arc. China +	89,95	84,95	Eye of the Beholder 2 Lag-Buch ++	24,95	24,95
Battle Isle +	69,95	69,95	F-15 Strike Eagle 2 +	89,95	84,95
Battle Isle Construction Set +	79,95	LV	Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95
BLAT 1 ++	74,95	74,95	Flight of the Intruder +	84,95	79,95
BLAT 2 ++	84,95*	74,95*	Formula 1 Grand Prix +	89,95*	84,95
Battle Isle ++	84,95	69,95	Gateway to Savage Frontier 1	74,95	69,95
Battle Isle Zusatzdisketten	39,95*	39,95*	Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95*	79,95*
Birds of Prey +	84,95*	79,95*	Ghoulia Klamt +++	89,95	84,95
Black Crypt ++	LV	69,95	Goblins ++	69,95	69,95
Black Gold +	74,95	69,95	Grenis Inyctick	99,95	79,95
Black Sea ++	84,95*	74,95*	Great Courts 2 ++	74,95	69,95
Black Rogers 1 ++	89,95	84,95	Hand News +	74,95	69,95
Black Rogers 2	79,95	69,95*	Harpoon Inc. Battleships II.2 +	89,95	79,95
Black Rogers Bros. (TSG) +	89,95	79,95	Heart of China ++	99,95	89,95
Bundesliga Manager 2 ++	69,95	69,95*	Heimdall +	89,95	74,95
Cadaver - The Payoff ++	LV	39,95	Indiana Jones 1 ++	89,95	69,95
Cadaver +	84,95	69,95*	Indiana Jones 4	79,95*	LV
Champions of Krynn +	69,95	69,95	Indiana Jones Adventures diverse	34,95	34,95
Chase Engine +	-	69,95*	John Madden Football	84,95*	69,95*
Chase Strikes Back	-	69,95	Kick Off 2 ++	69,95	59,95
Conquestador ++	74,95*	74,95*	Kings Quest 5 ++	109,95	84,95
Curse of the Aztec Books +	59,95	69,95	Larry 1 (new Version) +	89,95	84,95
Daemonia 1 ++	LV	69,95*	Larry 3 ++	99,95	99,95
Dark Queen of Krynn	74,95*	LV	Larry 5 ++	99,95	84,95
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	Legend of Faerghail ++	74,95	69,95
Deutsche ++	-	74,95	Lemmings 1 +	79,95	59,95

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung  
++ Programm komplett in deutsch

Über 1000 lieferbare Spiele

1. Monkey Island 2	Maniacs	7. Bundesliga Man. 2	HOTLINE 2
2. Ultima 6	Verkaufs	8. Might & Magic 3	
3. Amberstar 1	Charts	9. Black Isk	030/6937245
4. Crefication		10. Wing Commander 2	
5. Lakan 1.0		11. Formula 1 GP	11 - 18.30 h Laden
6. Special Forces		12. Eye of Beholder 2	

Software Maniacs proudly presents.....

## DIE TRUMPFABRIK

Die Nummer 1 in Berlin

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

100 m vom U-Bahnhof Gleisdreieck, Mo-Fr 11-18.30, Sa 10-13.30

Samstach + 02.05.92 + "EA Hockey Turnier" Mega Drive + Anmeldeschluß 30.04.92  
Anmeldeschluß 30.04.92 + "EA Hockey Turnier" Mega Drive + 02.05.92 + Samstach

Game Mega	CDTV Game Boy NES	030/6944156
Gear Drive CD ROM	Joysticks	Info Anrufbeantworter
Master System C64	Lynx Hintbooks	030/6944256
		Fax-line

PC	Amiga	ST	PC	Amiga	ST
Lemmings 1 Zusatzdisketten +	59,95	54,95	Shuttle ++	129,95	109,95*
Lord of the Rings 1 +	74,95	69,95*	Silent Service 2 +	89,95	84,95
Lotus Turbo Challenge 2 ++	-	69,95	Sim Ant	89,95	84,95
M1 Tank Platform +	99,95	84,95	Sim Ant ++	99,95*	84,95*
Mad TV ++	84,95	72,95*	Sim City/Populous +	74,95	74,95
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	Sim City Architecture I. o. 2 +	39,95	39,95
Mega lo Mania ++	LV	69,95	Sim Earth ++	89,95	72,95*
Microprose Golf +	94,95*	84,95	Soul Crystal ++	74,95*	69,95*
Mitwiter 2 +++	104,95	79,95	Space Crusade ++	84,95*	69,95*
Might & Magic 2	74,95	74,95	Space Max ++	74,95*	69,95*
Might & Magic 3	79,95	69,95*	Space Quest 1 (new Version) ++	89,95	84,95*
Might & Magic 3 ++	94,95	79,95*	Space Quest 3 ++	99,95	99,95
Might & Magic 3 Lag-Buch ++	34,95	34,95	Space Quest 4 ++	99,95	89,95
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	Special Forces +	84,95*	84,95
Monkey Island 2 ++	89,95	79,95*	Spirit of Adventure ++	74,95	69,95
Monkey Island 2 Lag-Buch ++	15,-	15,-	Starbyte Super Soccer ++	74,95	69,95
M.U.D.S. ++	69,95	49,95	Starflight 2	69,95	77,77
PGA Tour Golf +	74,95	65,95	Steinberger Hotel ++	69,95*	59,95
Pinball Dreams +	LV	69,95	The Garmen Winter Challenge +	84,95	69,95*
Pirates +	64,95	64,95	The Godfather +	74,95	69,95
Plan 9 from Outer Space +	LV	LV	Their finest Hour 1 +	74,95	69,95
Plaza Edge	84,95*	69,95*	Their finest Hour 1 - Mission 1	34,95	34,95
Police Quest 3 +++	99,95	94,95*	TV Sports Baseball +	84,95*	69,95*
Pools of Darkness	74,95	69,95*	TV Sports Boxing +	84,95	69,95*
Pools of Darkness ++	89,95*	79,95*	TV Sports Rollenbahn +	84,95*	69,95*
Populous 2 +	LV	69,95	Twilight 2000 +	84,95*	84,95*
Powermonger +	84,95*	39,95	Ultima 5 Warriors of Destiny	59,95	49,95
Powermonger Data Disk +	LV	39,95	Ultima 6 The False Prophet +	59,95	69,95
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	UMS 2 +	59,95	84,95
Railroad Tycoon +++	99,95	84,95	Utopia ++	84,95*	74,95
Realms +	84,95*	74,95	Vroom +	-	69,95
Robot Racer ++	74,95*	69,95*	Warkind 1	74,95	69,95
Red Baron 1 +++	99,95	89,95	Whirlwind Snooker +	LV	74,95
Rings of Medusa 2 ++	74,95	69,95	Wing Commander 1 +	79,95	77,77
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95	Winner ++	74,95	69,95
Secret of the Silver Blades	69,95	69,95*	Wiz 6 Base of Cosmic Forge	59,95	79,95
Smalltalk Soccer +	LV	69,95*	Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	84,95*	LV
Shadowlands +	84,95*	72,95	Wolfchild +	LV	69,95
Shogun 2	84,95	74,95*	Zack McNacken ++	69,95	69,95

Genießt unseren Service

Heute bestellt Gestern geliefert?

Alle Preise sind Nettopreise. Ladenpreise variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bei 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bei 200 DM 13,50 DM, bei 300 DM 18,50 DM, bei 400 DM 23,50 DM, darüber ist der gew. Sp. 000000. Freigabe kostet 8,50 DM mehr. (Sonderkatalog + 3 DM, Diskettentext + 3 DM, Vorkasse -50%, ab 300 DM Vorkasse). Wir garantieren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geöffnet. Quell Text der Warenliste beachten, versucht Euch selbstständig der Warenliste zu bedienen. Mit Bestellung gekennzeichnete Games werden bei Anrufbeantworter (11.01.) nach nicht Informiert, sind aber trotzdem oft eingetragte. Sold for goods in Berlin, where for the Games auch selbst in unserem Ladengeschäft in Kreuzberg stehen. Inhaber: Cempel & Co. (GmbH)





## Brides of Dracula

Ein Actionadventure rund um den blutdürstigen Langzahn und seinen Erz-Kontrahenten Dr. van Helsing – das hört sich doch schaurig-schön an, oder? Schaurig ist es denn auch, aber schön?

Man übernimmt einen der beiden Helden und überläßt den anderen einem joystickbewaffneten Freund oder der „Freundin“. Als Dracula muß man 13 Jungfrauen durch kraftvolles Zubeißen zum Vampirismus bekehren; Dr. van Helsing hat die Aufgabe, 13 Gegenstände (Kreuz, Hammer, Holzpfehl, Knoblauch, etc.) zu finden, mit denen er den Grafen ärgern kann. Damit unsere Sammler und Jäger den Überblick nicht verlieren, hat man ihnen neben einem großen Energiebalken je 13 Anzeigen für das Beutegut spendiert. Das digitale Transsylvanien besteht aus fünf Einzelgebieten, zwischen denen die Jungs mit Hilfe von Teleportern, Geheimgängen und Dungeons hin- und herwechseln können, gelegentlich liegen nützliche Extras herum. Gekämpft wird natürlich auch ein bißchen, dabei muß Vampi seine drei Bildschirmexistenzen boxenderweise gegen (relativ harmlose) Bauern und Pfarrer verteidigen, der Doktor verteilt Fußtritte an Werwölfe und untote Butler.

Leider bekommt man hier die Gänsehaut von der Präsentation: Wegen des Split-Screens plus NTSC-Streifen ist die ruckelige Grafik im Look von „Nighthunter“ winzig ausgefallen, die Animationen der Helden erinnern an Hochgeschwindigkeitszombies. Zudem ist der Sound so unerträglich wie die (Kampf-) Steuerung unfair. Schade, aus der vampirösen Hatz hätte was werden können – zur Strafe sollte man die Programmierer ein Jahr lang mit Knoblauch mästen! (mm)



### Brides of Dracula

Grafik:	59%
Sound:	31%
Handhabung:	39%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	39%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Gonzo Games/Software Business	
Genre: Action	

**Spezialität:** Nettes Intro, Erfolg wird in Prozenten angezeigt, unser Testmuster war schwer absturzgefährdet.



## The Keys to Maramon

Kein Mensch hat darauf gewartet, trotzdem hat Mindcraft diesen Action-Rolli ohne Action jetzt auch für den Amiga umgesetzt. Obwohl das Ding erst letztes Jahr für den PC erschienen ist, wird man das Gefühl nicht los, vor einem steinalten Programm zu sitzen...

Ja, als „Ultima II“ noch die Speerspitze der Dungeon-Entwicklung darstellte, wunderte sich niemand über ein Rollenspiel mit schlichter Grafik, schlichtestem Sound und einer Handlung mit der Komplexität von Sackhüpfen – aber zu Zeiten, da „Das Schwarze Auge“ vom Monitor blinzelt?!

Es gibt hier keine Party, sondern bloß einen einsamen Einzelkämpfer, den man sich aus einem vierköpfigen Helden-Pool aussuchen darf. Der Auserwählte hat dann die Aufgabe, das Städtchen Maramon von der Monsterplage zu befreien. Weil die Unwesen nur nachts aktiv sind, verbringt man die Tage damit, sich in den Shops mit Waffen einzudecken, in den Kneipen eher sinnlose Gespräche zu führen und ein bißchen rumzustreunen. Mit Einbruch der Dämmerung nimmt man dann den Joystick etwas fester in den Griff und erlegt systematisch Orks und Goblins. Wegen der Ähnlichkeiten in punkto Perspektive (leicht

schräg von oben) und Handlung (stupide) wirken diese Nachtsequenzen fast wie eine Zeitlupen-Ausgabe von „Smash T.V.“. Positiv fallen hier nur die abrufbaren Übersichtskarten, die simple Handhabung per Stick oder Keyboard und die zweieinhalb Gags auf; außerdem ist die Schlüssel-Arie recht flott und lädt nur kurz – was aber bei den minimalen Mengen an Grafik und Sound kaum verwundert. Fazit: Die Musik könnte aus der Frühzeit des 64ers stammen, die Effekte vom PC-Piepser und das Gameplay von einem Taschenrechner. (mm)



### The Keys to Maramon

Grafik:	45%
Sound:	34%
Handhabung:	68%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	37%
Preis/Leistung:	49%
Red. Urteil:	37%

**Für Anfänger**

Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Mindcraft  
Genre: Abenteuer

**Spezialität:** Englische Anleitung, kein Kopierschutz, HD-Installation möglich.

## Wenig Pracht um Mitternacht



## Kein Schlüsselerlebnis





Darauf haben wir lange warten müssen: Endlich ein Preisausschreiben, das thematisch zum Cover paßt!

Und, seid Ihr reif für die Insel? Na, wir schätzen mal, für den Schatz, den es hier zu gewinnen gibt, seid Ihr auf alle Fälle reif...

Anker hoch, Maschinen volle Kraft voraus, wir gehen auf große Fahrt Richtung Schatzinsel! Weil dies keine lahme Kreuzfahrt, sondern ein flotter Wettbewerb ist, sind wir auch schon angelangt: Der erste Schatz, den es nun zu heben gilt, ist natürlich Pacific Islands, die brandneue Panzer-Strategiesimulation von Empire. Bereits der Vorgänger dieses Games schlug bei den Fans höllisch ein, so von wegen prima Komplexität und gleichzeitig flockenleichter Handhabung. Wer sich den inseligen Pazifik-Test in dieser Ausgabe zu Gemüte führt, wird feststellen, daß sich beim Nachfolger nur hinsichtlich der Komplexität etwas (zum Komplexeren hin) geändert hat. Ihr dürft das gerne selbst überprüfen - 15 von Euch können das demnächst sogar völlig kostenlos tun!



#### 1. Preis

Ein Weltempfänger, einmal „Pacific Islands“ plus dazu passendes Sweatshirt und Poster

#### 2. - 3. Preis

Je einmal „Pacific Islands“ plus passendes Sweatshirt und Poster

#### 4. - 15. Preis

Je einmal „Pacific Islands“

Gute Nachrichten schreien förmlich nach mehr guten Nachrichten, hier kommen sie schon: Damit er auf der pazifischen Insel nicht die Verbindung zur Außenwelt verliert, bekommt der Erste noch einen chicen Weltempfänger. Gegen die üblichen Minustemperaturen in dieser Ecke der Welt helfen wunderbar die guten Pacific Islands-Sweatshirts, und Poster wollen wir auch noch loswerden. Aber jetzt mal der Reihe nach:

Alte Weisheit - je pazifischer der Wettbewerb, desto simpler die Preisfrage:

Wie heißt der Vorgänger von „Pacific Islands“?

Das ist so einfach, das wissen sogar die Mitarbeiter des Joker Verlags, die Leute von Empire und der Rechtsweg - schade, daß sie trotzdem auch diesmal nicht mitmachen dürfen. Ihr dagegen dürft jetzt zur nächsten Postkarte greifen, die richtige Antwort draufschreiben und das Ganze an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag  
„Schatzinsel“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

Zwei Dinge wollten wir noch loswerden: Der Einsendeschluß ist am 15.5.1992, und wir wünschen Euch natürlich inselweise Glück!



*Die Schatzinsel*



# JOKER & GALERIE



Der grimmige Mr. Infinity ist angeblich ein Wizard. Das sagt zumindest Christian Ittner aus Augsburg, und der muß es ja wissen.



Peter Rosellen aus Düsseldorf hat sich das Auswahlmenü von „Lotus Turbo“ vorgeknöpft - da werden die Jungs von Gremlin aber Augen machen!



...und noch mal Dieter Hawlan mit einem Porträt von „Kathie“.







Dieter Hawlan aus Linz möchte wahnsinnig gerne als Grafiker für Computergames entdeckt werden, deshalb zeigen wir die ganze Bandbreite seines Schaffens: Hier ist sein Kampfroboter ...

Elvis lebt! Wie sonst hätte ihn Alfred Röhrich aus Neu Isenburg so treffsicher portraituren können?

Mathias Podlovics muß Privatdetektiv sein! Wie sonst könnte er eine 5000 treffende Collage unseres Redaktions-Alltags machen? Wohl spioniert, was?



Dieses herzallerliebste Würmchen will uns Marcell Krah aus Fürstenau als „Alien“ verkaufen - na, sagen wir, es wäre ein Alien-Baby...

Der Mai ist nun wirklich kein Monat für Computer-Freaks: Viel zu sonnig, viel zu viel Sauerstoff - unsereins sitzt lieber im blassen Schein der Monitore und atmet unverdünntes Kohlenmonoxid. Da kommen einem auch die besten Ideen, wie die Kunstwerke in unserer kleinen Kreativ-Ecke mal wieder anschaulich beweisen ...

Boah, ey!

Die Pictures sind ja echt die volle Härte, ey! Aber mit ausreichend Stickstoff in der Birne bringt Ihr das mindestens genauso gut, wenn nicht gar besser? Wirklich? Sehen wollen! Holt einen Briefumschlag aus dem Manta, verstaute darin knitterfrei Eure Computergrafiken, Zeichnungen oder Comic Strips, und ab damit an untenstehende Adresse. Könnte leicht sein, daß Euer Talent hier entdeckt wird - um Euch dann nicht zu blamieren, muß das Kunstwerk also UNBEDINGT SELBSTGEMACHT sein!

Joker Verlag  
„Joker-Galerie“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar



# RUHMESHALLE

Und wieder einmal ist's so weit. Fortuna hat auch diesen Monat wieder einige Gewinner aus den Bergen Eurer Zuschriften herausgepickt — tja, und wer von Euch schon bald einen der tollen Preise in Händen halten wird, das erfahrt Ihr nur, wenn Ihr weiterlest...

## Up & Down

Die Kathedrale gewinnt  
*Daniel Oyen, Sansbeck*  
Mit Bundesliga Manager  
Prof. kickt demnächst  
*Stefan Flubacher,*  
*Marktoberdorf*  
Willy Beamish heimst ein  
*Steffen Beil, Ilbeshausen*  
Je einen chiquen  
Sammelordner im neuen  
Design erhalten  
*Matthias Jüllich,*  
*Grevenbroich*  
*Torben Schirn, Berlin*  
*Frank Seehaus, Bensheim*

## Stromausfall

Domain geht an  
*Christian Weihrauch, Roßtal*  
Speck Weg gebührt  
*Matthias Pietschmann,*  
*Ottobeuren*

## Seitenhiebe

Je einen bunten Joker-Jogger  
erhalten  
*Clemens Hellenschmidt,*  
*Laufen*  
*Ronald Warnecke, Sollstedt*  
*Michael Hoffmann,*  
*Düsseldorf*

## Der Kicker Cup

Mit Larry 5 flirtet ab sofort  
*Friedl Clever, München*  
Je ein tolles Joker-Shirt be-  
kommen  
*Anke Pönitz, Leipzig*  
*Frank Kutz, Wismar*  
*Robert Oechsler, Offenbach*  
Je ein Joker-Sammelordner  
im neuen Look geht an

*Karsten Heinze, Neustadt*  
*Alexander Biehl, Duisburg*  
*Thorsten Klopfer,*  
*Schwäbisch-Gmünd*

## Das Compucamp Gewinnspiel

Die richtige Antwort war  
natürlich Amiga-Basic, aber  
wer hat das nicht gewußt?  
Die Frage ist vielmehr: Wer  
von Euch Wissenden hat  
diesmal Glück gehabt und ei-  
ne Woche Ferien im  
Compucamp gewonnen?!

Die sechs Gewinner heißen  
*Sascha Gerson, Dortmund*  
*Peter Lenz, Wuppertal*  
*M. Liberski, Frankfurt/Oder*  
*Thomas Ihlenfeldt, Kiel*  
*Christian Fock, Saarburg*  
*Michael Uhse, Kempen*

Wir gratulieren recht herzlich  
— bezüglich der genaueren  
Details Eures Urlaubs (wie,  
wann, wo, etc.) wird sich die  
Firma Computer World di-

rekt mit Euch in Verbindung  
setzen!.

## Abo-Lotto

Je ein scharfes Amiga-Game  
gewinnen die treuen Abon-  
nenten  
*Kd. 28, Lindenberg*  
*Christoph*  
*Kd. 1000, Jahn Torben*  
*Kd. 4632, Stephan Michael*

## Es läuft noch

Der Turbo-Wettbewerb —  
und zwar bis zum 30. April  
des Jahres. Wer sein  
Kärtchen also noch nicht los-  
geschickt hat, sollte das  
schleunigst nachholen, im-  
merhin warten ganz tolle  
Preise. Und wer nicht wagt,  
gewinnt nicht — oder wie  
war das noch gleich?

## DUNGEONBLASTER THE SECRET OF SORBEREEN

36. Gaaanz vorsichtig  
lockerst Du auch hier ein  
paar Steine und spähist durch  
das entstehende Loch —  
Dunkelheit! Du arbeitest  
weiter und stellst fest, daß  
Du offenbar die Küche des  
Entführers angebohrt hast!  
Natürlich kletterst Du hinein  
und liest weiter bei (16).  
37. Es gibt nichts, was unser  
Pater nicht kaputtmachen  
könnte! Dein Manta Light  
und Dein PC wissen's schon  
— das Türschloß hingegen  
erst, nachdem Du aus Deiner  
unergründlichen Hosenta-  
sche den Dietrich zutage för-  
derst, mit dem Du die Me-  
chanik dieses dreisten Hin-  
dernisses gründlich durch-  
einander bringst. Schnapp,  
das Teil ist auf! Weiter bei  
(55).  
38. Mit einem dumpfen  
Bong fällt die Tür hinter Dir  
zu: Dunkel war's, der Mond

schien helle! Warum hast Du  
Depp Dir keine Lampe be-  
sorgt, hä? Marsch, zurück  
nach (1)!  
39. Unten stehst Du in einem  
schaurigen Gangstück —  
dumpfe Luft, Spinnweben  
allüberall, eine Ratte huscht  
über Deinen linken Fuß, und  
Du glaubst sogar, den Ghost  
vom PC Joker kurz vorbeis-  
puken gesehen zu haben.  
Die Tür direkt gegenüber  
bringt Dich zu (13).  
40. Nach etwa zwanzig bis  
dreißig Metern endet der  
Gang. Zur Rechten befindet  
sich ein düsterer Torbogen,  
aus dem ein empörtes  
Schnaufen ertönt. Möchtest  
Du lieber umkehren (55)  
oder trittst Du mutig hin-  
durch (8)?  
41. Okay Priester, eine  
Chance hast Du noch! Wür-  
fele ein weiteres Mal, bei 1  
bis 5 lies unter (21) weiter,

die 6 führt Dich zur (53).  
42. Mutig packst Du Richys  
Joystick und springst ins  
Zimmer, dabei „Peng,  
Bummm, radong!“ schrei-  
end. Laß den Würfel rollen;  
bei 1 bis 4 lies unter (51)  
weiter, sonst schlag die (30)  
auf.  
43. Du probierst es mit der  
weiterführenden Tür, hast  
aber Pech — sie ist abge-  
schlossen! Wenn Du Bröck  
bist, weiter bei (14), sonst ab  
nach (27).  
44. Okay Opa, eine Chance  
hast Du noch! Würfele ein  
weiteres Mal; falls Du Werte  
von 1 bis 5 erzielst, schau bei  
(58) nach. Bei einer 6 ist  
hingegen (53) angesagt.  
45. Gut so! Schon bald klafft  
ein Loch in der Wand, durch  
das Du hindurchschlüpfst.  
Dahinter befindet sich eine  
große Naturhöhle. Dich in-  
teressiert aber nur die eben-  
falls ziemlich brüchige Mau-  
er zur Linken. Weiter bei  
(36).  
46. Der Schreibtisch vom Jo-  
ker steht hier, davon abgese-  
hen wird der Raum jedoch

hauptsächlich als Lager ge-  
nutzt. Machst Du ob des  
Dureinander's schockiert  
eine Kehrtwendung (1) oder  
willst Du ein bißchen stö-  
bern (10)?  
47. Na, wer sagt es denn?  
Einige wuchtige Schläge,  
schon sinkt der seelenlose  
Schlitzer entseelt zu Boden.  
Dain is main gantzes Hätz!  
Weiter bei (60).  
48. Die Tür ist zu — so ist das  
Leben. Du hockst Dich in  
Yogastellung nieder und  
murmelt: „Sesamsemmel  
mit Leberkäse, das wäre  
jetzt nicht schlecht.“ Die  
schon etwas schwerhörige  
Tür hält „Sesamsemmel“ für  
ein Paßwort und gibt den  
Weg frei. Weiter bei (55).  
49. Vorsichtig drückst Du  
die Klinke nieder. Tatsäch-  
lich — die Tür ist nicht ver-  
schlossen! Deine Lampe  
zeigt Dir ein quadratisches  
Zimmerchen. In der Wand  
gegenüber siehst Du eine  
weitere Tür, ansonsten ist  
der Raum leer. Weiter bei  
(43).



# SEITENHIEBE

Warum ist das Honorar für Deinen Beitrag zum Know How noch nicht am Konto – obwohl er doch bereits im letzten Joker gedruckt war! Weshalb wurde Dein Leserbrief noch immer nicht beantwortet – obwohl Du ihn doch schon vor drei Tagen abgeschickt hast! Heute wird nicht gezögert, heute geht's um Verzögerungen!

Diesbezüglich trudeln nämlich des öfteren Nachfragen oder gar Beschwerden bei uns ein, also habe ich mich und meine Seite diesmal dem guten Zweck geopfert: Was hat es mit eventuellen Verspätungen auf sich? Greifen wir uns zunächst mal ganz zwanglos das Thema „Know How Honorare“ aus dem Problem-Paket. Fest steht, daß Eure veröffentlichten Beiträge auch entlohnt werden, aber manchmal läßt die Kohle tatsächlich etwas auf sich warten. Nicht etwa, weil wir böswillige Sadisten wären – das mag zwar auf Teile der Belegschaft durchaus zutreffen, ist aber nicht der Grund. Nö, die Wartezeiten kleckern sich einfach am Weg durch die Instanzen zusammen: Werny wertet das Material aus, ich darf's in Mark und Pfennig umrechnen, dann geht's zur Buchhaltung und schließlich landet der Vorgang beim Versand. Und weil all diese Abteilungen natürlich auch noch andere Dinge zu erledigen haben (schließlich wollt Ihr ja nicht auf Euren neuen Joker verzichten), geht's halt nicht immer ganz so schnell, wie Ihr Raffzähne das verständlicherweise gerne hätten.

Ähnlich schaut's bei den Leserbriefen aus. Die sind zwar in aller Regel nicht mein Problem, aber unsere bejammerenswerten Herren Redakteure haben mir so herzerreißend Ihr Leid geklagt, daß ich nicht umhin kann, auch hier ein paar salbungsvolle Worte an Euch zu richten. Ehrlich, es werden alle Briefe beantwortet! Voraus-

gesetzt natürlich, daß Ihr Rückporto beigelegt und Eure Adresse notiert habt. Vorausgesetzt ferner, daß die Post weder Euren Brief noch unsere Antwort verschlängelt, und daß Euer Schrieb nicht eh in der Mailbox landet. Doch auch hier gilt: Gebt uns bitte etwas Zeit. Meist werden die Briefe stoßweise bearbeitet, wenn ausnahmsweise mal Arbeitsflaute herrscht (also praktisch nie), oft genug sammeln sich wirklich halbe Waschkörbe an (vor allem vor dem Redaktionsschluß, also praktisch immer), und viel zu oft wird diese Arbeit für unsere Jungs tatsächlich zum Freizeitvergnügen. So habt denn ein wenig Nachsicht mit den armen Kerlen! Ebenfalls ein beliebtes Thema sind Verzögerungen bei der Veröffentlichung von

Kleinanzeigen. Unsere „Kleinen“ erfreuen sich nämlich so großer Beliebtheit, daß wir mit dem Abdrucken oft nicht mehr nachkommen! Sie werden daher schön der Reihe nach abgearbeitet, im Zweifelsfall müßt Ihr wohl oder unwohl auf die folgende Ausgabe hoffen. Gänzlich schuldlos sind wir auch, wenn mal ein Abonnent sein Heft zu spät bekommt – wir können schließlich nicht mehr tun, als alle Abo-Ausgaben zeitgleich etwa 10 Tage vor Kiosk-Start auf den Weg zu bringen. Was soll man machen, wenn die Post mancherorts scheinbar per Rennschnecke ausliefert?

Oder nehmen wir die Erscheinungstermine für Spiele: Zwar kündigen wir in der Vorschau prinzipiell nur solche Programme an, die

praktisch stündlich erwartet werden, aber so eine Stunde kann halt manchmal dauern – in Härtefällen gar zwei oder drei Jahre. So wird es leider immer wieder vorkommen, daß ein für's nächste Heft anvisiertes Game den Redaktionsschluß glatt verfehlt. Richtig ärgerlich wird es aber erst, wenn Ihr als glückliche Gewinner eines Preisausschreibens dem Eintreffen Eurer Beute entgegenfiebert, gell? Tja, hier dürfen wir amtlich versichern, daß die „kleinen“ Wettbewerbe (Stromausfall, Seitenhiebe usw.) pünktlich bedient werden, da sie in unserer eigenen Verantwortung liegen. Leider haben wir jedoch schon mehr als einmal schlechte Erfahrungen gemacht, wenn bei größeren Veranstaltungen die Firmen selber ausliefern. Was tun? Nun, sicherlich gibt es hier keine Patentlösung, aber wichtig und richtig ist auf jeden Fall, daß Ihr uns informiert.

Der langen Rede kurzer Sinn: Die drei superflotten Joker-Jogger, die Ihr hier gewinnen könnt, sind auch garantiert superflott bei Euch! Jedenfalls dann, wenn Ihr mir auf ein Kärtchen schreibt, wo die diesjährigen Olympischen Sommerspiele stattfinden, und selbiges in olympischem Tempo in den Briefkasten befördert. Und sonst? Nicht verzagen – warten macht ja geduldig...

Eure Brigitta

Joker Verlag  
„Seitenhiebe“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar





# COMPUTERABC

**Konstante:** Hier geht es um einen Faktor, der einmal definiert wird und danach unveränderlich (eben konstant) ist. Solche festen Werte werden beim Abarbeiten von Programmen hin und wieder benötigt.

**Kontaktpersonen:** Mit solchen Leuten hat insbesondere Dr. Freak sehr viel zu tun, aber auch Großbetriebe kommen nicht ohne sie aus. Denn je nach Art der Firma verfügen meist nur Teile der Belegschaft über (Grund-)Kenntnisse in der Datenverarbeitung. Pro Abteilung gibt es also einen Mitarbeiter, der zumindest weiß, wie sich „Computer“ schreibt – der ist dann die lokale Kontaktperson für alles, was irgendwie mit dem Zentralrechner des Betriebes zusammenhängt.

**Kontrast:** Wenn Euch die Welt nur noch grau in grau vorkommt, dann solltet Ihr mal am Kontrast-Rädchen Eures Monitors drehen. Falls hell danach wieder hell und dunkel dunkel ist, falls die Farben wieder leuchten wie am ersten Tag – ja dann hat's am zu niedrigen Kontrast gelegen...

**Kontrolltaste:** Damit könnt Ihr sicherlich etwas anfangen, wenn wir die Schreibweise etwas abändern. Wie wär's also mit dem CTRL-Key? Aha, gell? Das Teil ist eine Multi-Taste, mit der man, wenn sie mit anderen zusammen gedrückt wird, je nach Programm oder Betriebssystem die verschiedensten Funktionen auslösen kann.

**Konvention:** heißt frei übersetzt „Übereinkunft“. In der berühmten Genfer Konvention haben sich die beteiligten Nationen z.B. darauf geeinigt, daß Kriege nach bestimmten Anstandsregeln geführt werden (als ob sie

dadurch besser würden). Viel nützlichere Konventionen bzw. Normen finden sich in der Elektronik, weshalb es wurscht ist, ob Ihr einen speichererweiterten A500 oder gar den 2000er Euer eigen nennt – Elvira zeigt auf beiden ihre Reize.

**Konvergenz:** In unserem Metier hat der Begriff mit den Farbmonitoren zu tun, denn damit die Optik eines Games nicht nur bunt, sondern auch scharf ist, müssen die Farbstrahlen (rot, grün, blau) pixelgenau auf der Mattscheibe zusammentreffen. Stimmt diese Zusammenführung (Konvergenz) nicht mehr, verwischen sich die Konturen.

**Konvertierung:** Erscheint ein Spiel mal wieder zuerst für den PC und wird dann später auf den Amiga umgesetzt, spricht man von einer „Konvertierung“. Na, so eine Überraschung!

**Koordinaten:** Kennt jeder, der mal unter der Schulbank „Schiffe versenken“ gespielt („B 5?“ „Getroffen und versenkt!“) hat. Koordinaten bezeichnen immer einen exakt definierten Punkt – bei zweidimensionalen Systemen braucht man zwei davon, soll's dreidimensional werden, sind drei erforderlich (Höhe, Breite, Tiefe = x-, y- und z-Koordinate). Verbindet man nun die Koordinaten mit Linien, so erhält man Vektoren. Jetzt noch flugs die Flächen farbig ausfüllen, schon haben wir einen „Castle Master“! Oder zumindest etwas Ähnliches...

**Kopffenster:** Disketten jeder Art und Sorte haben immer ein Loch in der Hülle, damit der Schreib-Lese-Kopf ungehinderten Zugang hat. Merke: Ohne Löcher läuft nix!

**Kopierschutz:** ärgerliche

und meist völlig unnütze Einrichtung, mit der verhindert werden soll, daß die bösen Ra... Rabattkopierer ein Programm auf ungesetzliche Weise vervielfältigen (also kopieren) und in den Verkehr bringen. Hat aber noch nie einen gehindert. Da gibt es z.B. die sogenannten On Disk-Kopierschütze, mit denen in der Regel nur erreicht wird, daß brave Käufer keine Backups anfertigen können – sofern sie nicht ein aktuelles und völlig legales Kopierprogramm ihr eigen nennen. Dann erfreuen sich auch Codeabfragen vielfältiger Beliebtheit, bei denen man etwa ein bestimmtes Wort aus der Anleitung oder einfach nur eine wirre Zeichenkette eingeben darf. Diese Methode taugt zwar ebenfalls nichts, hat aber immerhin den Vorteil, daß Festplatteninstallation und Sicherheitskopien zum privaten Gebrauch ohne weiteres möglich sind. Und schließlich laufen einem gelegentlich ganz exotische Verfahren über den Weg, wo z.B. mitgelieferte Hardwarezusätze an den Rechner angeschlossen werden müssen (Dongle-System).

**Koprozessor:** Dieses liebe Helferlein dient der Leistungssteigerung von Computersystemen, indem es dem Herz des Rechners, dem Mikroprozessor, bestimmte Arbeiten abnimmt.

**Korrekturtaste:** Besser bekannt unter dem Begriff „Backspace“, setzt ein Druck auf diese Taste den Cursor um jeweils einen Buchstaben zurück und löscht bei der Gelegenheit auch gleich das dort eventuell befindliche Zeichen. Gut für alle, die beim Tippen Bienen in den Fingern haben!

**Kryptographie:** hat leider

nichts mit vergrabenen Grabmälern oder horrendem Horror zu tun, ist aber trotzdem ganz schön geheimnisvoll. Mit diesem mysteriösen Verfahren lassen sich nämlich Daten besonders wirkungsvoll verschlüsseln, so daß sie praktisch nur noch zu dechiffrieren sind, wenn man über das passende Programm verfügt. Tja, selbst 007 könnte noch was von uns lernen!

**Künstliche Intelligenz:** Nun aber hurtig die Januar-Nummer nachbestellt – dort steht's nämlich unter „I“ wie „Intelligenz“!

**Kugelpopf:** Ich hab einen, Du hast einen, und die meisten elektrischen Schreibmaschinen haben auch einen. Bei denen ist's ein kugelförmiges Gebilde, auf dessen Oberfläche sich die Typen der Buchstaben befinden. Gelegentlich sind auch Drucker damit ausgerüstet, z.B. wenn keine Grafik verarbeitet werden muß und es weniger auf Geschwindigkeit als ein besonders schönes Schriftbild ankommt.

**Kybernetik:** ist die Wissenschaft von den (Selbst-)Steuerungsvorgängen (Regelkreise) in Maschinen, die Bio-Kybernetik befaßt sich auch mit Organismen. Den hübschen Begriff verdanken wir dem Mathematiker Norbert Wiener, der ihn 1948 der griechischen Sprache entlehnt hat – dort heißt ein Steuermann nämlich „Kybernetes“. Logisch, daß der Wissenszweig geradezu als eine der Grundlagen moderner Computertechnik betrachtet werden darf.



# Joysoft



Inf. G. Hartmann

## Battle Isle Data\*\*

Amiga ..... 39.90

## Might & Magic III Dt.\*

Amiga ..... 79.90

## Shadowlands\*\*

Amiga ..... 79.90

## Das Schwarze Auge Dt.

Amiga ..... 84.90

## Epic\*\*

Amiga ..... 74.90

## Gateway to Savage Frontier

Amiga ..... 74.90

1MB Erweiterung .. 79.00  
Abandoned Places\*\* 77.90  
Agony\*\* ..... 64.90  
A.G.E.\*\* ..... 69.90  
Air Support\*/\*\* .. 64.90  
Airbus 320\*\* ..... 104.90  
Alcatraz\*\* ..... 69.90  
Amberstar Dt. .... 89.90  
Another World Dt. . 64.90  
Apidya\*\* ..... 69.90  
Battle Isle\*\* ..... 77.90  
B.A.T.2 ..... 79.90  
Big Deal\* ..... 69.90  
Black Sect\*/\*\* .. 79.90  
Bubble Bobble 3 .. 64.90  
Buck Rogers 2\* ... 94.90  
Bug Bomber\*\* .... 64.90  
Bushbuck\* ..... 74.90  
Castles\* ..... 74.90  
Chaos Engine\* .... 74.90  
Civilisation\* ..... 94.90  
Conan\*\* ..... 79.90  
Conquistador Dt. . 79.90

Kings Quest V\*\* ... 96.90  
Knightmare\*\* ..... 74.90  
Leander\*\* ..... 64.90  
Lethal Xcess\*\* .... 74.90  
Mercenary 3\*\* .... 74.90  
Monkey Island 2\*/Dt 94.90  
Ork\*\* ..... 64.90  
Pacific Islands\* ... 79.90  
Paragliding\*\* ..... 77.90  
Pinball Dreams\*\* .. 64.90  
Pools of Darkness\* 69.90  
Police Quest 3 .... 96.90  
Popolous 2\*\* ..... 74.90  
Project X ..... 64.90  
Race Drivin'/\*\* ... 69.90  
Realms\*\* ..... 74.90  
Riders of Rohan\* .. 77.90  
Roger Rabbit\*\* .... 69.90  
Romance of Three Kingdoms 2 ..... 104.90  
Shanghai 2\* ..... 79.90  
Shuttle\*/\*\* ..... 109.90  
Snow Brothers\*/\*\* . 69.90

## Jim Power\*

Amiga ..... 69.90

## Space Quest IV\*\*

Amiga ..... 96.90

## Mad TV\*\*

Amiga ..... 79.90

## Special Forces\*\*

Amiga ..... 84.90

## Black Crypt\*\*

Amiga ..... 64.90

## Bane of Cosmic Forge Dt.

Amiga ..... 79.90

**Fordern Sie noch heute unsere informative Preisliste (50 Seiten) gegen 1.40 DM in Briefmarken**

Crime City\*/\*\* ..... 84.90  
Darklands\* ..... 84.90  
Elvira 2\*\* ..... 84.90  
Exodus 3010\*\* ... 84.90  
Eye of Beholder 2\* D 84.90  
F1 Grand Prix\*\* ... 84.90  
Fireteam 2200 .... 74.90  
Gobliins\*\* ..... 69.90  
Guardians\*/\*\* ... 77.90  
Harlequin\*\* ..... 64.90  
Hot Rubber ..... 64.90  
Indy Heat\*\* ..... 64.90  
John Madden\*/\*\* . 74.90  
Keys of Maramon . 64.90

Sim Ant Dt. .... 94.90  
Soul Crystal\*\* ..... 69.90  
Son Shu Si\* ..... 69.90  
Space Ace 2\* ..... 84.90  
Space Wars\*\* .... 64.90  
St. Thomas\* ..... 77.90  
Steel Empire\*\* .... 74.90  
Stormmaster\* ..... 74.90  
Titus the Fox\*\* ... 69.90  
Ultima 6 ..... 74.90  
Utopia New World . 39.90  
Willy Beamish\*\* .. 96.90  
Winter super Sports 64.90  
X-Copy Prof. 5.2 .. 89.90

**KÖLN 41**  
Gottesweg 157  
Tel. 02 21 / 42 55 66  
**KÖLN 1**  
Mathiasstr. 24-26  
Tel. 02 21 / 23 95 26  
**BONN 1**  
Münsterstr. 18  
Tel. 02 28 / 65 97 26  
**DÜSSELDORF 1**  
Pempelforter Str. 47  
Tel. 02 11 / 36 44 45  
**FRANKFURT 1**  
Fahrgasse 87  
Tel. 069 / 280 170

Irreum und Preisänderungen vorbehalten.  
(\*) = Vorankündigung  
(\*\*) = deutsche Anleitung  
Versandkosten 8.- DM, bei Vorkasse 4.- DM.  
Bei Rechnungswert über 80.- DM nur 4.- DM  
VK, ab 140.- DM versandkostenfrei. Auslands-  
bestellungen immer 25.- DM VK.  
Eilpost-Service, UPS-Lieferung und Sicher-  
heitsverpackung auf Wunsch.

**VERSANDANSCHRIFT**  
**JOYSOFT**  
DÜRENER STR. 394  
5000 KÖLN 41  
(02 21)  
**430 10 47**  
BTX Tag und Nachtservice  
Joysoft erreichen Sie unter : \*JOYSOFT#



# Der neue Amiga 600

Rein äußerlich macht der A600 jedenfalls einen bezaubernden Eindruck: dezentes Amiga-Beige, weiche, zierliche Formen – selbst den nunmehr fehlenden Ziffernblock vermißt man kaum. Aber was sind schon Äußerlichkeiten, wenn das Innenleben nicht stimmt? Und bisher gab es ja eigentlich noch bei jedem neuen Amiga-Modell Probleme mit der Kompatibilität, sowohl Software- als auch Hardwaremäßig...

## Pleiten, Pech und Pannen

Besitzer des Ur-Amigas können davon ein Liedchen trällern, die Gemeinsamkeiten des A1000 mit seinen Nachfolgern sind längst nicht so groß, wie das wünschenswert gewesen wäre. Beispielsweise wurden mit Erscheinen des Amiga 500 und Amiga 2000 diverse Anschlußstecker verändert, so daß am 1000er bekanntlich nicht dieselben Festplatten oder Turbokarten verwendbar sind – mit dem Ergebnis, daß das Hardwareangebot für Commos Ältesten mittlerweile recht dünn gesät ist. Die Einführung der Kickstart-Version 1.3 darf wohl als nächste Pleite bezeichnet werden, denn ältere, für Kick 1.2 ausgelegte Soft verweigerte plötzlich den Dienst. Kaum hatten die Hersteller das Problem halbwegs im Griff, da folgte auch schon das neue High-Tech-Wunder Amiga 3000 samt aktualisierter Kickstart 2.0 und renoviertem Videochip (ECS). Nicht zuletzt dank des ebenfalls neuen, superschnellen Hauptprozessors verabschiedete sich auf der Elite-Maschine aber praktisch jede Gameware zu einer Guru-Sitzung. Das gleiche Schicksal ereilte zu Anfang den Amiga 500 Plus, und das, obwohl der gar keinen Turboprozessor eingebaut hat. Mittlerweile verträgt sich zwar ein Großteil der Spiele-Neuerscheinungen mit Kickstart 2.0 und ECS, aber gilt das auch für den Amiga 600?

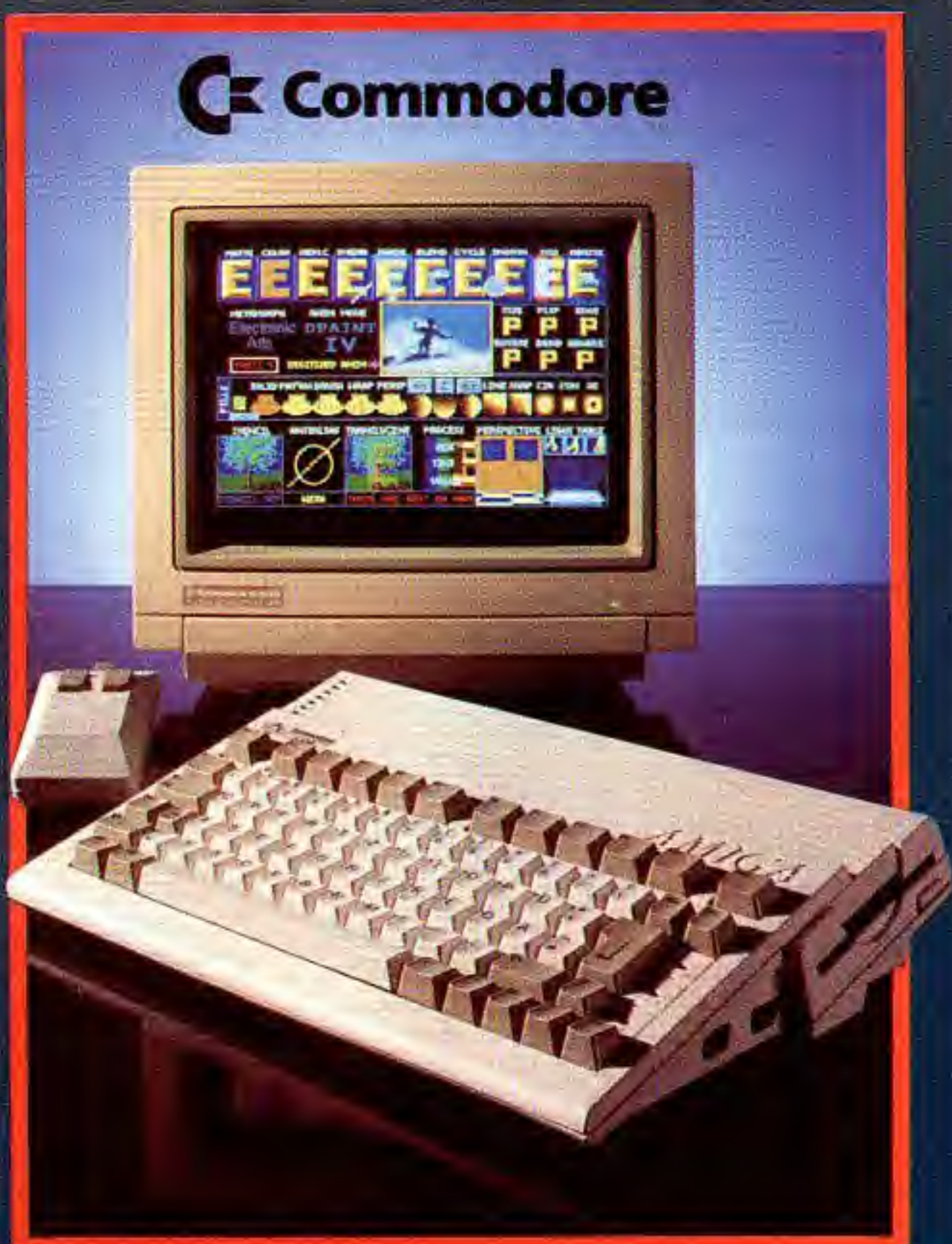
## Aus alt...

Zumindest softwaremäßig sind beim neuen Amigo keine Probleme zu erwarten, denn Kickstart 2.0 wurde praktisch unverändert vom „alten“

Plus-Modell übernommen. Vorteile gegenüber der Version 1.3 sind vor allem das Booten von beliebigen Laufwerken, egal ob intern, extern, Festplatte oder RAM-Disk, außerdem wurde die Workbench sowohl optisch als auch tempomäßig aufgepeppt. Selbst das Laden von Diskette funktioniert jetzt mitunter etwas flotter, und Programmierer bekommen statt des CLIs nun die Shell vorgesetzt. Nicht, daß man damit wesentlich mehr anstellen könnte, aber zumindest geht nun alles komfortabler vonstatten, weil einige Befehle fest im ROM verankert sind

und nicht mehr von Diskette nachgeladen werden.

Mit Kick 2.0 einher geht das ebenfalls bekannte Enhanced Chip Set (ECS), das die Grafikauflösung ein wenig aufmöbelt. Bis zu 1008 mal 1024 Pixel funkeln nunmehr auf dem Bildschirm, ein althergebrachter Amiga bringt es höchstens auf 640 mal 512 Pixel. Leider wird die Pracht durch weniger (im Maximalfall sogar nur zwei) Farben erkauft, für Spiele ein bißchen dürftig. Höchstens Anwender werden sich also für die neuen Grafikmodi begeistern, ansonsten zeigt sich das eine oder





**Dieses Jahr will Commodore die Schallmauer durchbrechen, volle 4 Millionen Amigas sollen bis Weihnachten weltweit über den Ladentisch gewandert sein! Dazu mußte freilich eine neue Modellpolitik her, nach dem A500 Plus folgt jetzt der A600. Was hat die neue „Freundin“, was der Vorgänger nicht hat – und ist sie die neue Traummaschine?**

andere Game durchaus von einer schöneren Seite: „Sim Ant“ läuft auf dem A600 schneller, und „Global Effect“ bläst sozusagen den Screen auf PAL-Format auf, so daß keine schwarzen NTSC-Streifen den Bildrand verunzieren. Aber wie gesagt, das alles klappt ja auch schon auf dem A500 Plus, selbst das Megabyte RAM ist von daher keine echte Neuerung mehr. Was also ist wirklich neu an Commodore Neuem?

### ...mach neu!

Na, zum Beispiel der fest eingebaute TV-Modulator; der Amiga 600 kann also direkt an jeden Fernseher angestöpselt werden. Klar, mit Monitor fällt die Bildqualität drei Ecken besser aus, aber den muß sich so mancher halt erst zusammensparen. Nett auch, daß die Joystickports nunmehr rechts (und nicht mehr hinten) angeordnet sind, das obligate Maus/Joystick-Umstecken gerät also nicht mehr sooo sehr zur Fummelei wie bisher. Großes Erstaunen ruft dagegen der Wegfall des Expansion-Ports hervor: Die gewohnten 500er-Festplatten oder Speichererweiterungen sind nicht mehr zu verwenden! Das gilt übrigens für praktisch alle herkömmlichen Tuning-Teile, so vertragen sich z.B. auch interne Speichererweiterungen nicht mit dem neuen Stecker. Selbst mit der Turbokarte

ist es jetzt Essig, da zur Installation der Hauptprozessor ausgehebelt werden müßte – nur daß der nun halt fest mit der Platine verlötet ist, genau wie die restlichen Chips. Lediglich das Kickstart-ROM bleibt weiterhin gesockelt und damit wechselfähig. Eine parallele und eine serielle Schnittstelle für Drucker bzw. Zweitlaufwerk sind natürlich auch weiterhin vorhanden.

### Die Highlights

Das bisher Gesagte mag ja wenig be rauschend gewesen sein, aber jetzt kommen wir zu den Schmankerln. So wird der 600er in zwei Versionen ausgeliefert, die interessantere nennt sich A600 HD und kommt mit einer internen 20 MB-Festplatte daher! Damit dürfte sich der flotte Massenspeicher wohl endgültig auch am Amiga etablieren. Nur, es kommt noch besser – beide A600-Ausführungen können mit einem Modulschacht aufwarten! Damit wird die „Freundin“ endgültig zur beinhalten Konsolen-Konkurrenz, denn auch das umfangreichste Cartridge-Programm kann ohne jede Nachladezeit auskommen. Da sich im Inneren eines Spielmoduls ROM-Chips befinden, auf denen die komplette Software bereits fixfertig gespeichert ist, steht das Game nach dem Einstecken innerhalb von Sekundenbruchteilen

vollständig im Speicher. Theoretisch wären mit dieser Technik Module mit einer Kapazität von 128 MB denkbar, machbar sind bisher aber nur ca. 4 MB. Trotzdem, stellt Euch mal Sierra-Adventures ganz ohne Diskettenwechseln und praktisch ohne Nachladezeiten vor...

### Zukunftsperspektiven

Der Amiga 600 könnte also triumphieren, wo das CDTV so kläglich versagt hat – er könnte die perfekte Synthese aus Spielmaschine und ernstzunehmendem Computer werden! Voraussetzung ist allerdings, daß die Softwarehersteller mitziehen und möglichst schnell heißen Cartridge-Stoff ankarren. Vielleicht haben wir diesmal also mehr Glück als mit den ungeliebten CD-Games? Immerhin waren auf der CeBit in Hannover bereits „modulare“ Demoversionen von „Chaos Engine“, „Logical“ und „Guy Spy“ zu sehen.

Wer also in die Zukunft des Amigas investieren möchte, der darf sich das neue Familienmitglied ab sofort für etwa 900,- DM ins Haus holen. Wir empfehlen allerdings, noch ca. 400 Mark draufzulegen und gleich zum A600 HD zu greifen – ansonsten tut es vorläufig ja noch der A500 Plus, zumindest, bis richtige Modul-Soft erhältlich ist. (rl)

## DIE AMIGA – FAMILIE IM ÜBERBLICK

	A600(HD)	A500	A500 Plus	A1000	A2000	A3000
<b>Hauptprozessor Taktfrequenz</b>	68000 7,14 MHz	68000 7,14 MHz	68000 7,14 MHz	68000 7,14 MHz	68000 7,14 MHz	68030 16 oder 25 MHz
<b>Grafikmodi</b>	320-256 Punkte in 64 Farben	320-256 Punkte in 64 Farben	320-256 Punkte in 64 Farben	320-256 Punkte in 64 Farben	320-256 Punkte in 64 Farben	320-256 Punkte in 64 Farben
	640-960 Punkte in 16 Farben	640-512 Punkte in 16 Farben	640-960 Punkte in 16 Farben	640-512 Punkte in 16 Farben	640-512 Punkte in 16 Farben	640-960 Punkte in 16 Farben
	1008-1024 Punkte in S/W		1008-1024 Punkte in S/W			1008-1024 Punkte in S/W
<b>Sound</b>	4 Stereo- Soundkanäle	4 Stereo- Soundkanäle	4 Stereo- Soundkanäle	4 Stereo- Soundkanäle	4 Stereo- Soundkanäle	4 Stereo- Soundkanäle
<b>Nachrüstmöglichkeit</b>	Intern	Intern, extern am Expansion- port	Intern, extern am Expansion- port	Intern, extern am Expansion- port	Intern über Steckkarten	Intern über Steckkarten



## ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.

Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!



### Dienstprogramme / Utilities / DFÜ

- Best. Nr.
- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch, 1 MB
  - 006 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
  - 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
  - 012 DME-EDITOR Text-Editor in deutsch konfigurierbar!
  - 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
  - 026 NOFASTMEM. selbsttest. softwarem. Abschauen des FastRAMs
  - 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenches, deutsch
  - 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
  - 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25"-Etiketten mit deutscher Anleitung
  - 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufwerke
  - 041 DFÜ-TERMINAL-DISK enthält: Accos V1.4, AZComm u. Connv.
  - 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten
  - 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
  - 060 DATAMADE eine komfortable Adressverwaltung und DaBa, die modular aufbaubare Datenbank für Daten aller Art, komplett in deutsch!
  - 066 18UTILITIES u. A. Forteditor, Speicherlupe, Menüeditor, Iconbrush
  - 067 TRACKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig auf welche Spuren vom Laufwerk DFÜ-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
  - 068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Datenkomprimierer!
  - 069 DFÜ-PROGRAMME noch einmal 8 Amiga DFÜ-Programme
  - 070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
  - 071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Passwort geöffnet werden, deutsch
  - 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte, deutsch
  - 073 C64-EMULATOR, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1 MB
  - 074 DISKOPTI organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten!
  - 075 AMIDAT eine kleine Datenverwaltung mit Suchfunktionen, deutsch
  - 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Middle-Copy, Checkdisk, Speedtest u. s. w., Deutsch, Der Hit!
  - 077 INTROMAKER V1.5 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikenbindung, mit dt. Anl.
  - 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Betrieb erweiterbar mit Fahrtroutenvorschlag!
  - 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
  - 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disk mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch

### SPIELE / UNTERHALTUNG

- Best. Nr.
- 002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit dt. Anl.
  - 005 TETRIS der Spielhahnen! 1. Achtung, macht süchtig!
  - 009 BLIZZARD ein Super-Ballerspiel
  - 010 STAR-TREK erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenaufwerke!! 3 Disk DM 15,-
  - 013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Birds Tale, deutsch
  - 014 XYTRONIC intergalaktische Handelsimulation deutsch
  - 015 ZATUR ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
  - 019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
  - 020 RISK Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspiels, deutsch, 1 MB
  - 022 BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher
  - 023 WERNER-GAME das Flaschen-Spiel
  - 027 STAR-TREK Version von T. Richter mit deutscher Anleitung, 2 Disk DM 10,-
  - 029 PACMAN Umsetzung des Spielhahnen!
  - 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
  - 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anleitung
  - 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Kettenplattenscheibe
  - 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele, deutsche Anleitung
  - 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
  - 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
  - 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch
  - 052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
  - 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
  - 054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
  - 056 MIAMI MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
  - 057 M-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
  - 059 MURAGLIA Breakoutspiel mit sehr gutem Sound und Biscione (sehr gute Version des "Wurm"-Spiels)
  - 063 SYS Virusgedröckel über 50 Spiele-Level
  - 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
  - 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
  - 080 MOONBASE ein Weltraumspiel

- 081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor deutsch, Benötigt 1 MB
- 082 MARINO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik
- 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!
- 084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch
- 085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!
- 086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel in deutsch
- 087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games, deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie die große Spielerei? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Ballchen. Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super! Benötigt 1 MB-Speicher,

- 089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Spiel, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! Komplett deutsch.
- 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor, deutsch
- 092 BORSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! Deutsch
- 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzutun. Mit Spieleeditor, deutsch
- 094 SKRÄBEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1 MB Speicher erforderlich, deutsch, sehr spielfest!
- 095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler!
- 096 PYTHAGORAS Handelsimulation für 1-4 Spieler, deutsch
- 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 DISC Geldspiel-Automat, deutsch
- 099 DUNGEON KRAMPFER die Alternative zum Original! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megakrüppeln, Komplett in deutsch, Der PD-Hit! Benötigt 1 MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
- 101 ZAUBERWURFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, deutsch und TETRIS mit Zweispielmodus
- 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
- 106 HEADGAMES hier heißt es leuen, leuen!
- 107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 108 BOULDERCRASH V1.3 hübsche Boulder...-Variante
- 109 MUNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
- 110 HEROS dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programms. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln! Deutsch
- 112 SKAT sehr gute Skat-Spielsimulation mit animierter Grafik!

### ANTI-VIRUS

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 151 Virenskiler-Programmen
- 111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

# 5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

### DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 DBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung, 2 Disk DM 10,-
- 113 MCAD sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 AMIGA-DOWNLOAD-FONTS für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts Bilder Screens, deutsch
- 115 PRINT STUDIO universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche, Ausdruck aller IFF-Formate, Screens, Texte, Spielern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch
- 116 GRAFIK MACHINE ein komfortabler IFF-Konverter
- 117 POST Postscriptfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert.
- 118 SUPERPRINT druckt kurzen Text beliebig groß auf Endpaper!
- 119 PRINTER DISK enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nachdrucker
- 119 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
- 121 TEX komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts! 9 Disks DM 45,-
- 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-
- 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-
- 124 A500-VIDEOKURS welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs! Benötigt 1 MB-Speicher 2 Disk DM 10,-

### HOBBY / HAUSHALT

- 001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
- 007 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 042 SUPER-LIGA eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in deutsch
- 049 SCHICKSAL? religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
- 065 CD- und PLATTENLISTE Katalogisierungsprogramm, deutsch
- 125 OKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt OKO! Interaktiv wird ein Kochen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt! Komplett in deutsch
- 126 FISCHEREITECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, deutsche Anleitung
- 127 KALORIENWACHE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! Komplett in deutsch
- 128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt Ihnen ganz genau gemeint! Vorhersagen, deutsch
- 129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumentest dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch
- 130 ORAKEL befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen! Deutsch

### Best. Nr. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

- 016 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingetragenen Daten, deutsch
- 133 JAHRESBILANZ verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
- 134 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk DM 50,-

### LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 PERFECT ENGLISH Vokabeltrainer komplett in deutsch!
- 050 DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert! Benötigt 1 MB-Speicher
- 058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung, deutsch
- 135 ELEKTRONIK-KURS Spannung-, Strom-, Widerstand, 2 Disk DM 10,-
- 136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V3.0 ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor!
- 138 GEO ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvorgabe! Deutsch. Ein Astronomie- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert!
- 139 MATHEPROGRAMME Wurzel-, Potenz-, Zinsen- und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet! Deutsch

### MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 NEW-TEK-SOUND Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10,-
- 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 40,-
- 030 SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS und Intros, fertige, fantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 25,-
- 033 ANIMATIONS 8 Disketten mit Super-Animationen, 1 MB Speicher erforderlich DM 40,-
- 055 M.E.D. soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit deutscher Anleitung
- 140 GRAFIKSHOW mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
- 141 AGATRON-GRAFIK-SHOW
- 142 MAD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!
- 143 TURBO SILVER SLIDESHOW, sehr gut!
- 144 MIDI-PANIC Mid-Programm mit diversen Midi-Utilities, deutsch
- 145 ART-SLIDESHOW mit sehr schönen gezeichneten Bildern



### PROGRAMMIERSPRACHEN

- 035 PCO-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung
- 146 ZC-COMPILER C-Compiler
- 147 UTILITIES für Programmierer z.B. Disksort, IBM-Handel, M2-Maker
- 148 FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung
- 149 LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung
- 150 HILFS- UND DIENSTPROGRAMME für Modula-Programmierer, im einzelnen: CDTITLE, CLITITLE, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES, OBJUMP, WINDOWIOX
- 151 POC ein komplettes C-Programmsystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Ladef-C kompatibel, mit Quelltext, 30 Disk DM 15,-
- 152 X-LISP V2.1 ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga



### PAKET-ANGEBOTE

## SUPERPACK 60

### 60 PD-Programme der Spitzenklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBLander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoid, LuckyLoser, Faktura, Clock, MS-Text, Videodatei, Plattenliste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschloß, CLI-Pack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filemaper, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Mechforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Diskey, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

## EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

## SCHÜLERPAKET

mit English/Lateintrainer, Schreibkurs, Stundenplan-Designer, ABACUS, Fields, Elemente, ROM, Moleküldatenbank, QuizMaster usw.

komplett in deutsch nur 35,- DM



[illegible]



# HOT RUBBER



Heißer Gummi stinkt?

**Um zündende Verkaufsargumente war man bei Palace nicht verlegen: Inklusive Poster „Frau mit Motorrad“ steht lockend auf der Packung. Die Schöne und das Bike machen auch mächtig was her, bloß etwas teuer ist der Chauvi-Wandschmuck ausgefallen...**

Natürlich ließe sich dagegen jetzt einwenden, daß auf der Poster-Rückseite zusätzlich eine Anleitung abgedruckt ist, die sogar ziemlich deutsch klingt. Nicht zu vergessen die beiden Disks in der Packung – eine davon enthält ja sogar ein Spiel! Aber so richtig glücklich wird man letztlich doch nur mit dem Poster, der Rest des Inhalts hat so seine Macken.

Am schnellsten kann man die Anleitung abhaken, sie läßt sich nur alternativ zu dem Bild auf der Vorderseite benutzen, und das Bild ist einfach besser. Machen wir deshalb gleich mit den Disks weiter: Die erste enthält eine einführende Animationssequenz, die man sich ungefähr wie das Gegenteil

eines typischen Psygnosis-Intros vorzustellen hat. Konkret bedeutet das, ein Motorrad ruckelt von links hinten nach vorne rechts über den Screen. Diskwechsel. Das zweite Scheibchen hat schon einiges mehr zu bieten, in erster Linie diverse Menüs. Zwölf Strecken, vier verschiedene Maschinen und drei Schwierigkeitsgrade sind im Angebot. Außerdem muß man sich eine Meinung darüber bilden, ob es Keyboard oder Joystick sein soll, manuelle oder Automatikschaltung, ein oder zwei Spieler. Ist man auch damit durch, kann man wahlweise in aller Ruhe trainieren, ein Vierrunden-Rennen gegen fünf Konkurrenten bestreiten oder gleich im Championship-Modus das volle

Programm absolvieren. Soweit, so normal – aber bisher haben wir den Feuerstuhl ja noch nicht gestartet...

Das tun wir hiermit, nur um alsbald festzustellen, daß die langweilige bis häßliche 3D-Grafik teilweise von „Indianapolis 500“ abgekupfert zu sein scheint. Das ginge ja noch, aber was bitte soll der Gag mit den zwei verschiedenen Ansichten: Neben der normalen Verfolger-Perspektive steht wahlweise eine nochmals um zwei Meter weiter nach hinten versetzte Verfolger-Perspektive zur Verfügung. Der Sinn indes bleibt das Geheimnis der Programmierer, man fragt sich auch, warum selbst Solo-Driver mit dem halben Splitscreen des Zwei-Spieler-Modus vorlieb nehmen müssen – na, immerhin wird dann oben eine Streckenkarte eingeblendet. Daß der Sound sich eher nach einem auffrisierten Moped anhört, ist ebenfalls nicht gerade erfreulich.

So richtig unerquicklich wird's aber erst bei der reichlich schwammigen Stick-Steuerung, die Tastatur ist ein Graus, und Mäuschen muß leider daheim bleiben. Hinzu kommen Schlamperereien wie der gelegentlich bei Unfällen zu beobachtende „Beam-Effekt“: man stürzt etwa links hinten und kommt ganz woanders auf. Summa summarum ist der heiße Gummi im Vergleich zu Oldies wie „RVF Honda“ oder „The Cycles“ also kalter Kaffee – zumal die betagte aber bessere Konkurrenz längst über die verbilligte Budget-Piste brettert! (mm)



Der Ein-Spieler-Blues

Der gewaltige Maschinenpark



## Hot Rubber

Grafik:	51%
Sound:	42%
Handhabung:	38%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	46%
Variabel	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Palace	
Genre: Sport	

**Spezialität:** Zum Saven von Spielständen ist eine formatierte Leerdiskette erforderlich.



# TRAUMPREISE FÜR TOPSPIELE!

## DiF Game Verlag I. Gunia

**KOMPLETT  
DEUTSCH  
ODER MIT  
DEUTSCHER  
ANLEITUNG**

### PC-SOFTWARE

AWARD WINNERS COMPILATION, DT.	DM 82,50
BLACK GOLD, DT.	DM 75,90
BODYWORKS	DM 125,-
BUNDESLIGA MANAGER, DT.	DM 75,90
CADAVER, DT.	DM 82,50
CASTLES, DT.	DM 73,50
CENTURION; DEFENDER OF ROME	DM 82,50
CIVILIZATION, DT.	DM 82,50
D GENERATION, DT.	DM 82,50
ECO QUEST, DT.	DM 82,50
ELVIRA II, DT.	DM 82,50
EYE OF THE BEHOLDER 1, DT.	DM 82,50
EYE OF THE BEHOLDER 2, DT.	DM 64,50
FALCON 3.0, DT.	DM 99,90
FLAMES OF FREEDOM, DT.	DM 82,50
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, DT.	DM 64,50
HEART OF CHINA	DM 82,50
HERO QUEST TWIN PACK, DT.	DM 82,50
HYPERSPEED, DT.	DM 82,50
INDIANA JONES 3, DT.	DM 64,50
INDIANA JONES 4, DT. (VORB. MÖGLICH)	DM 82,50
ISHIDO, DT.	DM 82,50
KAISER, DT.	DM 82,50
KATHEDRALE, DT.	DM 82,50
KING'S QUEST 4, DT.	DM 82,50
LARRY 5, DT.	DM 82,30
LEMMINGS, DT.	DM 82,50
LEMMINGS DATA DISK	DM 54,50
MORE LEMMINGS, DT.	DM 73,50
LIFE AND DEATH 2	DM 82,50
LOOM	DM 64,30
MAD TV, DT.	DM 82,50
MANIAC MANSION, DT.	DM 64,50
MAGIC CANDLE 2, DT.	DM 82,50
MEGATRAVELLER 2, DT.	DM 82,50
MIGHT & MAGIC III, DT.	DM 82,50
MONKEY ISLAND, DT.	DM 64,50
MONKEY ISLAND II, DT.	DM 82,50
OIL IMPERIUM, DT.	DM 19,50
PARAGLIDING, DT.	DM 82,50
POLICE QUEST III, DT.	DM 82,50
POPULOUS, DT.	DM 25,50
POPULOUS PROMISED LANDS	DM 15,50
POWERMONGER, DT.	DM 73,30
RETURN OF MEDUSA, DT.	DM 75,50
ROBIN HOOD, DT.	DM 64,50
RULES OF ENGAGEMENT, DT.	DM 82,50
SECRET OF MONKEY ISLAND 1, DT.	DM 64,50
SECRET OF MONKEY ISLAND 2, DT.	DM 82,50
SHANGHAI 2, DT.	DM 82,50
SIM ANT	DM 82,50
SIM EARTH, DT.	DM 74,50
SPACE QUEST 3, DT.	DM 74,50
SPACE QUEST 4, DT.	DM 82,50
SPACE SHUTTLE, DT.	DM 115,-
STAR TREK 25TH, DT.	DM 68,50
TEST DRIVE 3	DM 64,50
THEIR FINEST HOUR	DM 64,30
ULTIMA 7	DM 74,50
UNCHARTED WATERS	DM 82,50
WARLORDS	DM 60,50
WILLY BEAMISH, DT.	DM 82,50
WING COMMANDER, DT.	DM 64,50
WING COMMANDER 2	DM 74,50
WINTER CHALLENGE, DT.	DM 70,50
WINZER, DT.	DM 70,50
WIZARDRY 7	DM 82,50
ZAK MC KRACKEN, DT.	DM 60,50
XENOMORPH, DT.	DM 30,50

### AMIGA-SOFTWARE

AGONY	DM 62,50
AIRBUS 320	DM 99,90
ANOTHER WORLD	DM 62,50
APIDYA	DM 62,50
BATTLE ISLE	DM 75,-
BLACK CRYPT	DM 62,50
DOUBLE DRAGON 3	DM 62,50
EPIC	DM 69,-
FINAL FIGHT	DM 62,50
GOBLIINS	DM 62,50
GODFATHER	DM 69,-
HEART OF CHINA 1 MB	DM 89,-
HEIMDALL 1 MB	DM 69,-
HOTEL MANAGER	DM 49,50
KID GLOVES 2	DM 62,50
KING'S QUEST V	DM 82,50
KNIGHTMARE	DM 62,50
LEMMINGS DATA DISK	DM 49,50
MAD TV	DM 72,50
MOONSTONE	DM 72,50
MORE LEMMINGS	DM 69,-
POOLS OF DARKNESS	DM 72,50
POPULOUS	DM 79,-
POWERMONGER DATA	DM 32,50
RAILROAD TYCOON	DM 72,50
SHANGHAI 2	DM 72,50
SHUTTLE	DM 99,90
SIM ANT	DM 82,50
SMASH TV	DM 62,50
SOUL CRYSTAL	DM 62,50
SPACE QUEST IV	DM 79,90
SPECIAL FORCES	DM 75,-
WWF WRESTLING	DM 62,50
ZONE WARRIOR	DM 62,50

### TOPAKTUELLE AMIGA-NEW SOFTWARE

AMBERSTAR	DM 82,50
COVERT ACTION	DM 89,50
CRIME CITY	DM 79,-
ELVIRA II	DM 75,-
EYE OF THE BEHOLDER II	DM 75,-
F1 GRAND PRIX	DM 79,-
HARLEQUIN	DM 62,50
INDY 4 V.MOGL.	DM 78,-
LARRY 5	DM 75,-
LEGEND	DM 79,40
MIGHT & MAGIC I II	DM 74,-
MONKEY ISLAND II	DM 78,-
KOMPLETTLOSUNG DEUTSCH	DM 20,-
ORK	DM 75,-
PAPERBOY 2	DM 64,50
RACE DRIVIN	DM 75,40
SHADOWLANDS	DM 75,-
SPACE ACE II	DM 79,-
SPACE CRUSADE	DM 64,50
TEENAGE TURTLES 2	DM 64,50
ULTIMA VI	DM 65,-
VROOM	DM 62,50
WILLY BEAMISH	DM 76,50
WOLFCHILD	DM 62,50

### NEUHEITEN IBM PC TOP SPIELE BESTELLEN SIE JEZT!

BODYWORKS, ENGL.	DM 119,50
CASTLE OF DR. BRAIN, DT.	DM 82,50
FALCON 3.0, DT.	DM 99,90
LONGBOW ROBIN HOOD, DT.	DM 73,40
ORBITS, ENGL.	DM 99,90
SAMURAI, DT.	DM 73,40
STORM MASTER, DT.	DM 79,50
TEENAGE TURTLES 2, DT.	DM 75,50
WING COMMANDER 1 EDITION, DT.	DM 75,50

### KATALOG MIT MEHR ALS 2000 SPIELEN FÜR ALLE SYSTEME:

**GRATIS**

INCLUSIVE HAUSEIGENER INFOZEITUNG!

ALLE SPIELE AB LAGER LIEFERBAR. WIR LIEFERN IN WINDESEILE PER NACHNAHME ZUGL. DM 6,- KOSTEN ODER BEI SCHECKZAHLUNG ZUGL. DM 4,- (VERSAND INS AUSLAND NACHNAHME DM 10,- ; BEI SCHECKZAHLUNG DM 6,-)

### TOP ANGEBOT:

AB DM 200,- LIEFERN WIR PORTO U. VERSANDKOSTENFREI UND AB DM 250,- BESTELLWERT ZIEHEN WIR 3% SKONTO AB!!!  
IHRE BESTELLUNG RICHTEN SIE BITTE AN: DiF GAME VERLAG I. GUNIA KAMPSTRASSE 34 W-4650 GELSENKIRCHEN 2 GEWERBEGEBIET  
TELEFON: 0209/58 68 22 ODER 58 68 23 FAX: 0209/58 68 24

### ÜBRIGENS:

IHR AUFTRAG IST BEI UNS IN BESTEN HÄNDEN!!!

**FRAGEN: RUFEN SIE SOFORT AN!**





Gemessen am üblichen SSI-Standard, hat der legendäre Dunkelmond den Weg zu unserer „Freundin“ ja fast mit Lichtgeschwindigkeit gefunden. Aber was noch viel wichtiger ist: Gemessen am üblichen Konvertierungs-Standard, haben wir es mit einer absolut vorbildlichen Umsetzung zu tun!

## Eye of the Beholder II The Legend of Darkmoon

**Der Amiga Joker meint:**  
Eye of the Beholder II ist die ausgezeichnete Amiga-Umsetzung eines ausgezeichneten Spiels!

Andererseits ist das auch nur recht und billig, immerhin war dem Erst-Beholder nicht umsonst soviel Erfolg beschieden: Erstmals wurde ein AD&D-Rollenspiel am Computer so präsentiert, wie wir das gerne sehen – toll animierte 3D-Grafik, Echtzeit-Rätsel und -Kämpfe, sowie eine rundweg geniale Steuerung. Natürlich gab es auch Beschwerden, etwa über den etwas niedrigen Schwierigkeitsgrad, die fehlende Außenwelt der reinen Dungeon-Wanderung oder daß neben dem prinzipiellen Gameplay scheinbar auch ein, zwei Monster direkt bei „Dungeon Master“ abgekupfert wurden. Mal sehen, was sich bei unserer Rückkehr in die „Forgotten Realms“, genauer gesagt in die Gegend des Städtchens Waterdeep, so verändert hat...

Anstatt der Kanalisation ist diesmal der Tempel Darkmoon Angelpunkt des Geschehens, zeichnen sich dessen Bewohner doch nicht eben durch über-

triebene Heiligkeit aus. Es wird sogar gemunkelt, daß die Tempelbrüder am Verschwinden mehrerer Leute beteiligt wären, aber nichts Genaues weiß man nicht. Aufklärung tut also not, und nach Meinung des Archmage Khelben Blackstaff ist dies ein Job für jene Abenteurer-Gruppe, die sich schon beim Vorgänger so wacker geschlagen hat. Wer will, kann daher auch wieder genau dieselbe Party verwenden, alternativ dazu bietet das Programm ein fixfertiges Helden-Team und die obligate Möglichkeit zum Selberstricken an. Entscheidet man sich für die kreative Lösung, darf man aus je sechs verschiedenen Rassen und Klassen (plus Mischformen) sein persönliches Quartett auf die Beine stellen und es später noch um zwei Non-Player-Charaktere zum Sextett erweitern. Wie gehabt lassen sich die Stammrecken mit einer individuellen Portraitgrafik ausstatten, zum Dank klettern sie auch fleißig auf der Erfahrungslevel-Leiter (bis zur 15. Stufe). Die NPCs sind diesmal wesentlich zahlreicher vertreten, außerdem zeichnen sie sich durch eine größere Gesprächsbereitschaft aus – Quasselstrippen à la „Ultima“ sind es zwar nach wie vor nicht, aber



den einen oder anderen Hinweis zieht man ihnen schon aus der Nase. Außer potentiellen Party-Kandidaten schwirren natürlich auch jede Menge Gegner durch die Labyrinth bzw. die nun endlich neu hinzugekommene Oberwelt. Eine richtige Wilderness oder gar Stadtpaziergänge darf man sich davon allerdings nicht erwarten,





auch in Beholder II spielt die Musik vornehmlich im Dungeon! Immerhin tummeln sich im kleinen Waldstückchen am Anfang ein paar Wölfe, die wohl zum Erlernen des Kampfsystems gedacht sind: Mit der rechten Maustaste wird einfach die gewünschte Waffe angeklickt, schon zieht der entsprechende Kämpfer Gvatter Isegrim einen neuen Scheitel. Dabei muß lediglich beachtet werden, daß der Nahkampf den Front-Helden vorbehalten ist, die Hintermänner können ihre Meinung nur mit Pfeil und Bogen, aufgesammelten Steinen oder anderen Wurfgeschossen kundtun. Das Ändern der Formation (via Funktionstasten) ist jedoch ein Kinderspiel, genau wie der Kampf mit magischen Mitteln. Immer noch darf man sich ganz bequem seinen Wunsch-Spell aus dem aktuellen Angebot im Zauberbuch herausklicken, immer noch findet man Sprüche in Form von Scrolls und lernt sie während eines Nickerchens. Überhaupt wurden der Screenaufbau, das Inventory, ja eigentlich die gesamte Bedienung praktisch 1:1 vom Vorgän-



rigkeitsgrad hat der Beholder allerdings durchaus Fortschritte gemacht. So findet man nun etwa einen Höhleneingang hinter saftig grünen Büschen, und in den Katakomben oder den drei (mehrstöckigen) Turm-Dungeons von Darkmoon geht's dann richtig kernig zur Sache: Schier übermächtige Gegner, falsche Ratgeber, knobelige Rätsel, vertrackte Teleporter, tückische Fallen und hinterhältige Geheimtüren geben sich ein Stelldichein, und man stolpert über allerlei Equipment, wie rüstige Rüstungen, magische Gegenstände oder Scrolls mit brandneuen Zaubersprüchen. Rücksichtsvollerweise haben die Programmierer die praktischen „Heldenwiederbelebungs-Stationen“ ebenso wenig vergessen, wie ihre Pflicht und Schuldigkeit gegenüber den Präsentations-Freaks – die Amigaversion steht der tollen PC-Fassung kein bißchen nach!

Erneut fliegen also die Wurfmesser, Pfeile oder Feuerspells in Echtzeit durch beeindruckende 3D-Grafiken, die Zwischenbilder und fesch animierten Monster haben gegenüber dem ersten Teil der Saga nochmals zugelegt. Man schreitet ungemein flott durch die Abenteuerlandschaft, das Nachladen hält sich in engen Grenzen – einfach eine saubere Leistung! Der Sound (Musik & FX) hat ebenfalls nichts von seinen atmosphärischen Qualitäten verloren, und die Handhabung ist eh ein Gedicht. Das Lob erstreckt sich auch auf die erträgliche Diskwechselei, ein Zweitlaufwerk und dazu vielleicht 2MB Arbeitsspeicher machen eine Harddisk-Installation fast überflüssig.

Somit ist Eye of the Beholder II zwar nicht mehr so innovativ, wie es sein Wegbereiter war, kann jedoch mit vielen Verbesserungen im Detail aufwarten. Schließlich und endlich der letzte Pluspunkt dieses prachtvollen Kerker-Opus: Unsere Testversion war zwar noch so englisch wie der Londoner Nebel. Ihr werdet aber eine komplett deutsche Ausgabe des Spiels in den einschlägigen Konsum-Dungeons finden! (C. Borgmeier/od)



#### Eye of the Beholder II

Grafik:	88%
Sound:	82%
Handhabung:	89%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	86%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller:SSI/Softgold	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Mindestens 1MB erforderlich, vier Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation und Tastatursteuerung möglich.



ger übernommen – was wäre da schon groß zu verbessern gewesen? In Sachen Abwechslung und Schwie-





Für unser Rollenspiel-Sonderheft durften wir ja bereits Ende letzten Jahres einen Blick hinter die „wilde Grenze“ wagen, jetzt liegt die endgültig fertige Amigaversion vor. Und um ehrlich zu sein: Das Vorabmuster hat uns mehr beeindruckt...



Zwar eröffnet SSI mit diesem AD&D-Rolli nunmehr auch auf unserer „Freundin“ die Savage-Frontier-Serie, doch das ist schon so ziemlich das einzige Neue im ganzen Spiel. Kein Wunder, grundsätzlich befinden wir uns ja immer noch in den Forgotten Realms, entsprechend altbacken sieht die Story aus: Ein riesiges Orkheer brandet an den Gestaden der zivilisierten Welt, und im Hintergrund ziehen gar die ebenso ominösen wie eroberungslüsternen Zhen-tarim die Fäden. Ja, Wahnsinn! So was von originell aber auch! Wie üblich entwickelt sich die Geschichte dann aus mehreren Klein-quests, wie üblich spielt sich das schön mundgerecht, und wie üblich haben erfahrene Abenteurer die Sache nach ein paar Tagen hinter sich. Vermutlich wollten auch die Programmierer in ein paar Tagen fertig sein, also hat man Gateway to the Savage Frontier nach dem gleichen Baukasten-Prinzip gestrickt wie schon die zahlreichen Vorläufer – lediglich beim Kampfsystem sind minimale Verbesserungen zu verzeichnen. Wer's trotzdem noch nicht kennt, der stelle sich in der linken oberen

Ecke des Screens ein winziges Grafikfenster vor, welches die jeweilige Umgebung in einem seltsam in die Länge gezogenen Simplex-3D wiedergibt und gelegentlich ganz hübsche Extra-Bildchen spendiert. Rechts findet man die Partymitglieder namentlich aufgeführt und mit zwei mageren Werten (Hitpoints und Rüstungsklasse) charakterisiert, darunter gibt's ein Fenster für Mitteilungen. So war das schon immer, und so ist es auch hier – es lebe die Tradition. Prinzipiell gilt das natürlich auch für den Isometrik-Kampfscreen mit seinen vielen taktischen Möglichkeiten und der individuellen Steuerung für jeden einzelnen Charakter, genau wie für

das Magiesystem. Noch immer müssen sich die Magier bzw. Priester ihre (in Erfahrungs-Level unterteilten) Spells vor jeder Verwendung in mühevoller Meditation einprägen, es darf aber auch auf Vorrat meditiert werden. Daneben gibt es ein paar handfestere Berufe wie Fighter oder Paladin und die üblichen Fantasy-Rassen – all das steht im Charakter-Nähkästchen zur Verfügung, falls man das Fertig-Team nicht mag. Bei soviel Althergebrachtem, wird es wohl niemand überraschen, daß sich der Sound ebenfalls nicht gerade mondan anhört: Die Titelmusik ist eher schwach, die FX sind schwächer. Freilich funktioniert die Maus/Menü-Steuerung nach wie vor nicht

schlecht, zumindest, wenn man sich erstmal den nötigen „Durchklick“ erarbeitet hat – aber zu einem „Beholder“ fehlen halt Welten! Das kann eigentlich für das gesamte Spiel gelten, so richtig begeistert werden von dieser mittelpfächtigen Fließband-Soft wohl höchstens noch lupenreine Neu-Abenteurer sein. (jn)



#### Gateway to the Savage Frontier

Grafik:	50%
Sound:	44%
Handhabung:	62%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	48%
Red. Urteil:	54%
Für Anfänger	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: SSI	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Drei Disks, weder für den Festplattenbetrieb noch für den A500 Plus geeignet. Eine deutsche Version erscheint in Kürze.





# Wial

## Versand Service

## WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner  
Liegnitzerstraße 13  
8038 Gröbenzell

☎ 081 42/90 11 & 081 42/82 73

☎ 081 42/80 79

Telefax: 081 42/5 46 54

### AMIGA Programme

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. 129,90  
4D SPORTS DRIVEN 1 MB 89,90  
ABANDONED PLACES DT. ANL. 72,90  
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. 54,90  
AH 37 H THUNDERHAWK DT. 89,90  
AIRBUS 320 DT. 1 MB 89,90  
AIR LAND SEA COMPIL. DT. ANL. 79,90  
INCL. 888 ATT. SUB / INDY 500 / F-18 INT.  
AIR SUPPORT DT. ANL. \* 59,90  
AGONY DT. 59,90  
ALCATRAZ DT. ANL. 65,90  
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL. 79,90  
AMOS 3D 74,90  
AMOS COMPILER 89,90  
ANOTHER WORLD DT. ANL. 59,90  
APIDYA DT. ANL. 65,90  
AWARD WINNERS COMPILATION DT. ANL. 89,90  
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB \* 79,90  
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS - DT. 59,90  
BATTLECHESS 2 DT. 59,90  
BATTLESLIDE DT. ANL. 65,90  
BIG RUN 59,90  
BILL ELLIOT NASHCART CHALLENGE 1 MB 89,90  
BIRDS OF PREY DT. 1 MB 75,90  
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL. 59,90  
BLACK GOLD KOMPL. DT. 89,90  
BUG BOMBER DT. ANL. 59,90  
BUNDESLIGA MANAGER PRO. KOMPL. DT. 89,90  
CADAVER NEW LEVELS DT. 39,90  
CASH - WIRTSCHAFTSIMULATION 59,90  
CASTLES DT. ANL. 65,90  
CASTLES OF DR. BRAIN DT. ANL. 1 MB 85,90  
CELTIC LEGENDS DT. 72,90  
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. 59,90  
CHAMPIONS COMPILATION 54,90  
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB 89,90  
CISCO HEAT 59,90  
CONAN 1 MB 89,90  
CONQUESTOR KOMPL. DT. 89,90  
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB 85,90  
COVERT ACTION 1 MB DT. ANL. \* 72,90  
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT. 85,90  
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB 89,90  
DAS SCHWARZE AUGE 69,90  
DIE SCHICKSALSKLINGE 1 MB 79,90  
DEATHBRINGER DT. ANL. 59,90  
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB 89,90  
DINGSDA KOMPL. DT. \* 47,90  
DOUBLE DRAGON 3 59,90  
ELITE DT. 85,90  
ELVIRA KOMPL. DT. 1 MB 85,90  
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB 75,90  
EPIC \* 85,90  
EXODUS 3010 DT. ANL. \* 65,90  
EXILE 59,90  
EYE OF THE BEHOLDER KOMPL. DT. 1 MB 89,90  
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 79,90  
F-18 STEALTH FIGHTER DT. 89,90  
FACE OF ICEHOCKEY DT. 85,90  
FAR WEST DT. ANL. 54,90  
FATE - GATES OF DAWN KOMPL. DT. 89,90  
FIGHTER COMMAND 85,90  
FINAL FIGHT 59,90  
FIRETEAM 2200 69,90  
FIRST SAMURAI DT. 69,90  
FLAMES OF FREEDOM KOMPL. DT. 1 MB 59,90  
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT. 65,90  
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB 72,90  
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB 89,90  
GAUNTLET 3 DT. ANL. 59,90  
GOBLINS DT. ANL. 85,90  
GODS DT. 65,90  
GOLDEN EAGLE 59,90  
GOLF MICROPROSE DT. 1 MB 75,90  
GREAT COURT 2 DT. 65,90  
HARD NOVA DT. 59,90  
HARLEQUIN DT. ANL. 59,90  
HARPOON 1.21 DT. ANL. 79,90  
HARPOON 1.21 BATTLESET 4 45,90  
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL. 45,90  
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL. 79,90  
HEIMDALL DT. VERSION 1 MB 75,90  
HOOK DT. ANL. \* 65,90  
HOME ALONE \* 59,90  
HUDSON HAWK DT. ANL. 65,90  
INDY HEAT DT. ANL. 59,90  
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 85,90  
INTELLIGENT GAMES DT. ANL. 65,90  
JIMMY WHITE SHOOTER DT. ANL. 89,90  
JOHN MADDOEN FOOTBALL DT. ANL. \* 54,90  
KATHEDRALE KOMPL. DT. 85,90  
KEYS OF MARAMON 1 MB 65,90  
KICK OFF GIANTS OF EUROPE 24,90  
KICK OFF 2 WINNING TACTICS 25,90  
KICK OFF RETURN TO EUROPE 24,90  
KID GLOVES 2 DT. ANL. 59,90  
KINGS QUEST 5 1 MB DT. ANL. 85,90  
KNIGHTS OF THE SKY DT. ANL. 1 MB 75,90  
LAST NINJA 3 DT. 65,90  
LARRY 5 1 MB DT. ANL. 85,90  
LEANDER DT. 69,90  
LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL. DT. 85,90  
LEMMINGS DT. 59,90  
LEMMINGS DATA TAKING/MAYHEM 59,90

### AMIGA Programme

LETHAL XCESS DT. ANL. 59,90  
LIFE & DEATH 1 MB 89,90  
LOCOM KOMPL. DT. 89,90  
LORDS OF THE RINGS DT. \* 1 MB 89,90  
LOTUS TURBO 2 DT. ANL. 59,90  
M1 TANK PLATOON DT. 72,90  
MAD TV DT. 1 MB \* 75,90  
MAGIC POCKETS DT. 59,90  
MANCH UNITED EUROPE DT. 59,90  
MANIAC MANSION KOMPL. DT. 89,90  
MEGALOMANIA DT. 89,90  
MERCENARY 3 89,90  
MIGHT & MAGIC 3 1 MB 79,90  
MONKEY ISLAND KOMPL. DT. 1 MB 89,90  
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB 89,90  
MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2 89,90  
NEBULUS 2 DT. 79,90  
NINJA COLLECTION DT. ANL. 59,90  
O.R.K. DT. ANL. 59,90  
OUTRUN EUROPE DT. 59,90  
PANZERBATTLES 1 MB 65,90  
PAPERBOY 2 \* 59,90  
PARASOL STARS DT. ANL. 85,90  
PEGASUS DT. 59,90  
PGA GOLF COURSE DISK DT. ANL. 39,90  
PGA TOUR GOLF INCL. COURSES DT. ANL. 89,90  
PINBALL DREAMS DT. ANL. 89,90  
PINBALL MAGIC DT. 49,90  
PIRATES DT. 85,90  
POLICE QUEST 2 1 MB 89,90  
POLICE QUEST 3 1 MB 85,90  
POOL OF DARKNESS 1 MB 89,90  
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB 59,90  
POPULOUS 1 WORLD EDITOR DT. ANL. 39,90  
POPULOUS 2 DT. ANL. 1 MB 85,90  
POWERMONGER DATA DISK DT. 39,90  
PROJECT 'X' DT. ANL. 59,90  
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB 75,90  
RAINBOW COLLECTION DT. 49,90  
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT. 74,90  
REALMS DT. ANL. 89,90  
REBEL RACER DT. ANL. 54,90  
RED BARON 1 MB DT. ANL. 79,90  
RISE OF THE DRAGON 1 MB DT. ANL. 85,90  
RISKANT DT. 47,90  
ROBOCOD - JAMES POND 2 \* 59,90  
ROBOCOD 3 KOMPL. DT. 59,90  
ROOLAND DT. 59,90  
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB 85,90  
R-TYPE 2 DT. 85,90  
RUBICON 59,90  
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB 75,90  
SHANGHAI 2 1 MB \* 65,90  
SHADOW LANDS DT. ANL. 59,90  
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB 59,90  
SIM ANT 1 MB DT. ANL. 85,90  
SIM CITY / POPULOUS PACK 74,90  
SIM EARTH DT. \* 1 MB 79,90  
SIMPSONS 59,90  
SOCCER STAR COMPILATION 85,90  
SOUL CRYSTALL KOMPL. DT. 69,90  
SPACE 1889 69,90  
SPACE ACE 2 1 MB 79,90  
SPACE GUN 59,90  
SPACE QUEST 4 1 MB 89,90  
SPACE SHUTTLE 1 MB DT. ANL. \* 99,90  
SPACE WRECKED 75,90  
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. 75,90  
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. 89,90  
STARBYTE NO. 1 COLLEC. KOMPL. DT. 89,90  
STARBYTE SUPER SOCCER KOMPL. DT. 89,90  
STARFLIGHT 2 DT. 85,90  
STEINBERGER HOTEL KOMPL. DT. 54,90  
STORM MASTER DT. ANL. 89,90  
STRIKE FLEET DT. 59,90  
SURAPLEX DT. ANL. 59,90  
SUPER MONACO GRAND PRIX DT. 59,90  
SUSPICIOUS CARGO 59,90  
TERMINATOR 2 59,90  
THE DATH DT. 59,90  
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB 69,90  
THEIR FINEST HOUR MISSION 1 39,90  
TIP OFF DT. 59,90  
TITUS THE FOX DT. ANL. 59,90  
TRADERS DT. 85,90  
TURTLES 2 54,90  
ULTIMA 8 1 MB 85,90  
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL. 75,90  
UTOPIA DT. 1 MB 89,90  
VENGEANCE OF EXCALIBUR 75,90  
VIDEOKID 79,90  
VIKING FIELDS OF CONQUEST \* 59,90  
VOLFIELD 59,90  
VROOM DT. ANL. 59,90  
WARLORDS 89,90  
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB 69,90  
WETTEN DAS...? 47,90  
WILD WHEELS 59,90  
WILLY BEAMISH 1 MB KOMPL. DT. 79,90  
WINZER KOMPL. DT. 69,90  
WOLFGHILD DT. ANL. 89,90  
WONDERLAND 1 MB 74,90  
W.W.F. WRESTLING DT. ANL. 85,90  
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. 64,90

### PREISHITS AMIGA

1000 CG TURBO 29,90  
3 D POOL BILLARD 29,90  
ADV. TACTICAL FIGHTER 2 29,90  
ALL TIME FAVORITES COMPILATION 29,90  
ALTERED DESTINY 29,90  
ARKANOID REV. OF DOH 24,90  
BATMAN THE MOVIE 29,90  
BATTLECOMMAND 29,90  
BEACH VOLLEY 29,90  
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY 34,90  
BLOOD MONEY 29,90  
BLOODWYCH 29,90  
BUBBLE BOBBLE 29,90  
BUCKHAN 29,90  
CADAVER KOMPL. DT. 49,90  
CALIFORNIA GAMES 24,90  
CARRIER COMMAND 29,90  
CASTLE MASTER 24,90  
CELECA DT. 4 RALLY 29,90  
CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT. ANL. 34,90  
CHESSPLAYER 2150 24,90  
CHUCK YEAGERS 2.0 29,90  
COMBO RACER 29,90  
CONQUEROR 29,90  
DEADLINE INFOCOM 29,90  
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION 49,90  
DOUBLE DRAGON 24,90  
DOUBLE DRAGON 2 29,90  
DRAGON NINJA 29,90  
DYNASTY WARS 29,90  
E-MOTION 24,90  
EDO THE DUCK 29,90  
ENCHANTER - INFOCOM - 29,90  
EXTERMINATOR 29,90  
F-18 COMBAT PILOT 34,90  
F-18 FALCON COLLECTION DT. HANDS. 49,90  
FERRARI FORMULA 1 24,90  
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. HANDS. 49,90  
F.O.F.T. 29,90  
FORGOTTEN WORLDS 24,90  
FULL CONTACT 29,90  
GAUNTLET 2 24,90  
GHOSTBUSTERS 2 29,90  
GRAND MONSTER SLAM 24,90  
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF 29,90  
HARD DRIVEN 2 29,90  
HEROES OF THE LANCE 29,90  
HITCHHIKERS GUIDE INFOCOM 29,90  
IMMORTAL DT. 1 MB 29,90  
INDIANA JONES ACTION 29,90  
INTERCEPTOR 29,90  
INTERN. KARATE PLUS 29,90  
IRON LORD 29,90  
ISHIDO - WAY OF STONES - 29,90  
ITALIA 90 SOCCER 29,90  
JAMES POND UNDERWATERAGENT 29,90  
JET - SUBLOGIC 29,90  
JUPITER'S MASTER DRIVE 29,90  
KLAX 29,90  
KULT 29,90  
LAST NINJA 2 24,90  
LEATHER GODDES OF PHOBOS INFOCOM 29,90  
LOMBARD RAC RALLY 29,90  
LOOPZ 29,90  
MICROPROSE SOCCER 24,90  
MIDNIGHT RESISTANCE 29,90  
MIG 29 CODEMASTERS 24,90  
MIGHTY BOMBADOCK 24,90  
M.U.D.S. KOMPL. DT. 24,90  
MYSTICAL 24,90  
NEW YORK WARRIORS 29,90  
NEW ZEALAND STORY 29,90  
NORTH & SOUTH 29,90  
DIL IMPERIUM KOMPL. DT. 24,90  
ONSLAUGHT 29,90  
OPERATION HARRIER 24,90  
OUTRUN 24,90  
PANG 29,90  
PAPERBOY 24,90  
PLANETFALL 29,90  
PLOTTER 29,90  
POPULUS DT. 29,90  
POPULUS DATA DISK DT. 19,90  
POWERDRIFT 29,90  
POWERDROME 19,90  
POWERMONGER DT. ANL. 24,90  
PRO BOXING 29,90  
PRO TENNIS TOUR - GREAT COURTS - 29,90  
RAINBOW ISLANDS 29,90  
RAMBO III 29,90  
RESOLUTION 101 29,90  
RICK DANGEROUS 1 29,90  
ROCKET RANGER DT. VERSION 29,90  
ROCK STAR 17,90  
RODEO GAMES 29,90  
SAINT DRAGON 29,90  
SCRAMBLE SPIRITS 29,90  
SEARCH FOR THE KING 1 MB 29,90  
SHADOW OF THE BEAST 1 29,90  
SHERMAN MA 29,90  
SHINOBI 29,90  
SHUFFLEPACK CAFE 29,90  
SILKWORM 24,90  
SIMULCRA 24,90

### PREISHITS AMIGA

SIR FRED 24,90  
SKI OR DIE DT. 29,90  
SKYCHASE 29,90  
SPACE HARRIER 2 29,90  
SPEEDBALL 29,90  
SPEEDBALL 2 DT. ANL. 49,90  
STARCONTROL 29,90  
STARFLIGHT 29,90  
STARGLIDER 2 29,90  
STELLAR 7 29,90  
STUNT CAR RACER 29,90  
SUPER OFF ROAD RACER 29,90  
SUMMER EDITION 29,90  
SWORD OF TWILIGHT 29,90  
TENNIS CUP 29,90  
THUNDERBLADE 24,90  
THUNDERSTRIKE 29,90  
TOM AND THE GHOST 29,90  
TREASURE ISLAND DIZZY 17,90  
TURBO OUTRUN 29,90  
TWINWORLD 29,90  
TYPHOON THOMPSON 29,90  
UNTOUCHABLES 29,90  
VENUS FLY TRAP 29,90  
VOLLEYBALL SIMULATOR 19,90  
VOODOO NIGHTMARE 29,90  
WAR GAME CONSTRUCTION KIT 1 MB 29,90  
WATERLOO 29,90  
WISHBRINGER 29,90  
WOLFPACK DT. ANL. 1 MB 34,90  
WORLD CLASS LEADERBOARD 29,90  
XENON 1 24,90  
X-OUT 24,90  
Z-OUT 24,90  
ZOMBIE 29,90  
ZORK 1 - 3 29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

Lösungshilfen für viele Adventures und Rollenspiele 14,90

### AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER 24,90  
AMIGA ACTION REPLAY 3 .A 500 199,00  
AMIGA ACTION REPLAY 3 .A2000 219,00  
AMIGA GENIUS TRIPLE MAUS 49,90  
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR 39,90  
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5" 159,00  
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5" 149,00  
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90  
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39,90  
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER 49,90  
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG 9,90  
SCANNER DATASCANR. TEXT & GRAFIK 29,90  
105 MM SCANNBREITE 100-400 DPI 319,00  
SYNCO EXPRESS 3 99,00  
TRACKBALL 119,00  
X-COPY PROFESSIONAL 5.2 INK Hardware 74,90

### Diskettenlaufwerke

3.5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 139,90

5.25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 189,90

### Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR 69,90

1.8 MB MAXI CARD AMIGA 500 INTERN MIT 1.8 MB BESTÜCKT, UHR 279,90  
2.0 MB MAXI CARD AMIGA 2000 ALF 8 MB AUFRÜSTBAR 319,90

### LEERDISKETTEN

3.5" 2DD NoName 10er 9,90  
3.5" 2HD NoName 10er 19,90  
5.25" 2DD NoName 10er 5,90  
5.25" 2HD NoName 10er 12,90

PREISE AB 250 STÜCK, ERFRAGEN!

### MÄUSE

GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD 59,90  
MOUSE SET HAUSHALTER/PAD 19,90  
MAUSMATTE 8,90  
REIS-MAUS INCL. PAD & HALTER 59,90

### DISKETTENBOXEN

BOX 80 STÜCK 3.5" DISKETTEN 19,90  
BOX 100 STÜCK 5.25 DISKETTEN 19,90

\* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR \* Irrtum vorbehalten \* Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. \*  
Versandkosten: Nachnahme plus 9,00 DM Vorkasse plus 7,00 DM \* Ausland Euroscheck plus 20,00 DM Versand  
Bei Software ab DM 200,00 Bestellwert VERSANDKOSTENFREI!  
BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 - 18.00, FREITAG 9.00 - 17.00



# SPACE WARS

Und dafür mußte ein CDTV her?



Wow, die erste Arcade-Konvertierung für's CDTV ist da und sieht tatsächlich besser aus als das Original! Tja, wenn die Vorlage nicht etwa das Alter und den Charme von „Asteroids“ hätte, wär's vielleicht sogar ein Grund zur Freude...

So aber können bestenfalls gehässige Alt-Amigianer la-

chen - nämlich über die armen CDTV-Besitzer, die wieder nur lächerlichen Digi-Schrott für ihre hochmoderne Wundermaschine vorgesetzt bekommen. Allein schon die Spielidee ist hier ein schlechter Witz: Zwei Raumschiffe mit Rotationssteuerung beharken sich so lange gegenseitig, bis bei einem der Energiepegel auf

Null sinkt. Kein Alien, das die Einöde stört, für Abwechslung sind allein gelegentlich herumtrudelnde Asteroiden zuständig. Vielfalt herrscht nur vor Spielbeginn:

Gleich sechs verschiedene Spaceschlitten stehen da zur Auswahl, alle sind sie unterschiedlich bewaffnet - zu dumm, daß später jeder Raumer wie Fliegendreck aussieht. Gleich vier Hintergrundbilder gibt es - schade, daß eines farblos daher kommt als das andere. Vor und nach dem Spiel bekommt man filmartige Animationssequenzen und digitalisierte Grafiken in Massen zu sehen - aber währenddessen, oweh! Außerdem dauert die Nachladerei eine kleine Ewigkeit.

Da macht es wirklich keinen Unterschied mehr, ob man nun gegen den Rechner oder (mit Joystickadapter) einen Mitspieler antritt, dieses Machwerk hätte selbst auf dem PD-Markt nicht die geringste Chance. Aber den

CDTVlern möchte man gleich 80 Marker für ein wenig Musik, ein paar Soundeffekte und viel überflüssige Intro-Grafik abknöpfen - die sind's ja eh nicht anders gewöhnt... (rl)



## Space Wars

Grafik:	17%
Sound:	52%
Handhabung:	33%
Spielidee:	4%
Dauerspaß:	7%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	9%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Odyssey

Genre: Action

**Spezialität:** Ein Intro macht Werbung für das kommende „Lunar Rescue“ - wahrscheinlich ein „Moonlander“-Clone!

# DUNGEONBLASTER THE SECRET OF SCHORSCH

50. Während Du noch überlegst, erschüttert ein Erdbeben den Dungeon. Angstvoll wirfst Du Dich zu Boden, aber alles bleibt heil - bis auf die Geheimtür, die mit lautem Knall aus der Einfassung springt. So ein Schwein! Du kletterst hinunter und machst bei (2) weiter.

51. Schorsch hält Dich entsetzt für einen entsprungene Irren und gibt Fersengeld wie noch nie in seinem Leben! Heureka! Weiter bei (60).

52. Der Lichtkegel Deiner Lampe enthüllt einen steil abfallenden Gang, welcher weit unten an einer Holztür endet. Aus der Ferne hörst Du ein grausiges „Har har! Gald-ah!“ Wenn Du Joe bist, lies weiter bei (29), alle anderen schauen unter (6) nach.

53. Sicherlich siehst Du ein, daß ein Abenteurer mit soviel Pech einfach untragbar ist. Gesenkten Hauptes gibst

Du auf und schleichst von dannen. Da Du nicht wagst, Michael nochmal unter die Augen zu treten, emigrierst Du in die eisige Welt Nordalaskas, wo Du für die „Fans of White Sausages e.V.“ nach süßem Senf gräbst. Ein neues Leben...



54. Als der Schlitzer vom Hunger in die Küche getrieben wird und Dich inmitten eines Berges von Hühnerknochen sitzend vorfindet, trifft ihn schlicht der Schlag, und er fällt mausetot um. Na bitte, weiter bei (60).

55. Du stehst in einem feuchten Gang, der sich links und rechts von Dir erstreckt. „Har! Uah! Lirä!“, schallt es Dir von irgendwoher entgegen. Möchtest Du nach links gehen, lies weiter bei (20). Bist Du mehr für rechts, schau unter (40).

56. Na also - da Du das kleine Weiße anhast, hält Dich Schorsch bei der unruhigen Beleuchtung für Ghost

(50). Hast Du eine 6 gewürfelt, mache bei (53) weiter.

58. Die Tür ist zu - so ist das Leben. Du hockst Dich in Yogastellung auf den Boden und grölst: „That's the way it is, aha, aha, I like it!“ Das hält keine Falltür lange aus: Mit lautem Kreischen platzt sie aus den Angeln und ergreift die Flucht! Abwärts geht's unter (2).

59. Das hier ist das Lady-Büro, abgesehen von Regine nimmt aber niemand Notiz von Dir. Sie schaut Dich lange an, dann bricht sie in brüllendes Gelächter aus. „Sowas wie Dich frißt der Schorsch doch zum Frühstück!“, prustert sie. Seelisch geknickt schleichst Du zur (1) zurück.

60. Herzlichen Glühstrumpf, Du hast es tatsächlich geschafft! Der Joker ist befreit und Michael zufrieden. Zur Belohnung schenkt Dir Joky seine alten Socken und Michael einen warmen Hundedreck, äh... Händedruck. Na, hat sich doch gelohnt, was?

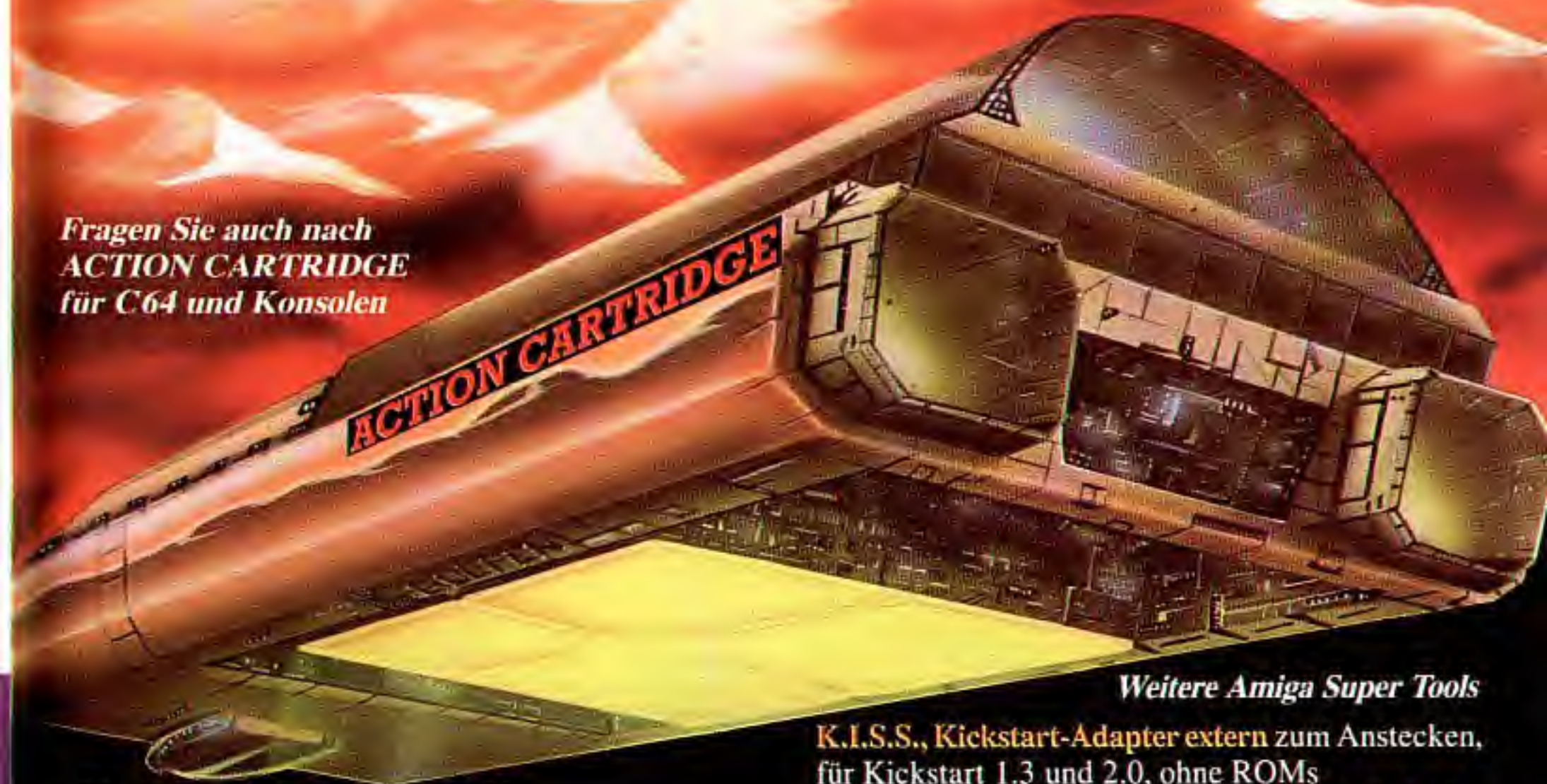
aus dem PC Joker und nimmt schleunigst sämtliche Beine in die Hand. Victory! Weiter bei (60).

57. Du hast noch eine Chance, Lady! Würfele ein weiteres Mal - wenn eine 1 bis 5 dabei herausspringt, lies die



# ACTION CARTRIDGE SUPER IV

Fragen Sie auch nach  
**ACTION CARTRIDGE**  
für C64 und Konsolen



**Für Amiga ab 1 Megabyte RAM**

**SUPER IV Profi** mit X-Copy professional XP,  
Bremsen und Betriebszustandsanzeige

für A500/A500 PLUS **nur DM 159,-**

für A2000 **nur DM 179,-**

**SUPER IV LCX**, wie Profi-Version, jedoch  
ohne Gehäuse und Betriebszustandsanzeige

für A500/A500 PLUS **nur DM 129,-**

**SUPER IV LC**, wie LCX-Version, aber ohne  
Bremsen und ohne X-Copy für A500/A500 PLUS

**99,-**  
nur  
DM

**Weitere Amiga Super Tools**

**K.I.S.S., Kickstart-Adapter** extern zum Anstecken,  
für Kickstart 1.3 und 2.0, ohne ROMs

für A500/A500 PLUS und A1000 **nur DM 69,-**

**Joy&Mouse-Adapter mit Dauerfeuer**, gleichzeitig  
Maus und Joystick am selben Port

(nicht A2000) **nur DM 49,-**

**Super IV LCX und 512 KB RAM-Erweiterung**

für A500, zusammen **nur DM 179,-**

**Super IV-Harddisk Expansion** für gleichzeitigen  
Betrieb von SUPER IV und Harddisk

für A500/A500 PLUS **nur DM 49,-**

**RAM-Erweiterung** erweitert alte Amiga 500

auf 1 Megabyte Speicher, mit Uhr **nur DM 69,-**

Mit ACTION CARTRIDGE SUPER IV beherrschen Sie  
Ihren Amiga per Knopfdruck. Unglaublich einfach. Unschlagbar gut.

- Bremsen einstellbar · Dauerfeuer für viele Spiele · Graphik Scan (automatisch, manuell) · Edit · Print
- Sound Scan (automatisch, manuell) · Play · Replay · Ausschneiden · Backward-Play · Sample-Scan · Klangkurven-Darstellung 4-Kanal und Zoom
- Save von Graphik und Sound im iFF-Format
- Mehrfache, bis zu unendliche Leben im Spiel · Maus/Tastatur-gesteuerte Benutzeroberfläche · Übersichtliche Benutzerführung mit einem Hauptmenü und vielen Untermenüs · Statusmenü zeigt Kickstartversion, angeschlossene Laufwerke, Drucker, Einsprungadresse, Speicherkonfiguration und Harddisk
- Amiga-kompatibles Diskettenformat erlaubt das Laden/Speichern von Freeze Files mit Disks und Harddisks wie ALF2 und ALF3 SCSI Harddisks sowie Harddisks mit OMTI (5520/5527/5528), SCSI 53C80/53C94 und 33C93 (A590/2090/neue GVP, Harddisks mit RDSK-Block)
- Integriertes X-Copy professional XP, das Backup, das man immer braucht
- Betriebszustandsanzeige · Kopierschutz-unabhängig · Unterbricht Programm, wann Sie wollen · Speichert Rechnerinhalt, Sound und Grafik · Re-Load mit Loader auch von Harddisk
- 68000-Maschine Monitor mit echtem Full Screen Editor und Help-Screen · Ausgabe auf Bildschirm und Drucker · Memory Dump · ASCII-Dump · Assemble · Disassemble · Load · Save · Hunt · Hunt-Not · Speicher füllen (Fill) · Go und vieles mehr · Diskmonitor für Block und Bootblock
- Disk-Tools: Bootblock-Virus-Check/Kill · File-Copy · Backup · Format · Rename · Relabel · Delete (Erase) · Softformat
- Bilder-Show · Joystick/Maus-Test · 2 Cheat-Modes · und vieles mehr...

Alle Preise zuzüglich Versandkosten  
Bei Bestellung bitte Computertyp angeben  
Preise: Unverbindliche Verkaufspreisempfehlung

PWH Bestellservice Tel 0 22 73 - 27 20 Fax: 27 54  
Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1  
Wir liefern auch an den Fachhandel



# THE QUEST OF AGRAVAIN

# LOCOMOTION

Lange nix mehr von Codemasters gehört, gell? Schade eigentlich, denn die Budget-Pioniere waren immer für ein nettes Plattformspiel gut. Man denke nur an die Dizzy-Serie oder „Little Puff“ - oder eben dieses hier.

Wer nicht auf das Preisschild guckt, mag gar nicht glauben, daß Sir Agravains Suche nach dem Elixier der ewigen Jugend ein Low-Cost-Game ist: Der kleine Ritter hüpfet durch zahl- und abwechslungsreiche Landschaften in ansprechend bunter Grafik, trifft auf allerlei ruckelfrei animierte Gegner und wird auf Schritt und Tritt von verschiedenen Musikstücken und knackigen FX begleitet.

Mit einem Langschwert ausgerüstet kämpft sich unsere wandelnde Konservendose über ungezählte Plattformen von unten nach oben (Vertikalscrolling), entdeckt Geheimräume, Extrawaffen, Bonusfrüchte und verliert bei Feindberührungen zunächst die Rüstung, dann eines der vier Leben. OK, das hat man von Kollege Arthur abgeschaut, ansonsten ist der Knirps aber halbwegs eigenständig unterwegs: Garstige Pilze, gemeine Zauberer und hinterlistige Spinnen werden mit dem stählernen Zahnstocher beseitigt, für Distanz-Fights ist die etwas weniger durch-

schlagende Lanze erste Wahl.

Wirklich schön haben die Codemasters die Steuerung hingekriegt, Sir Agravain gehorcht den Stickkommandos ohne Wenn und Aber. Mag das Gameplay also auch nicht unbedingt einen Preis für seine Originalität verdient haben - einen Preis für den angenehm fairen Preis sollte man der rundum soliden Plattform-Hatz nicht verwehren. Entsprechend beeindruckend ist unsere Preis-/Leistungs-Wertung ausgefallen. (rl)



## The Quest of Agravain

Grafik:	68%
Sound:	67%
Handhabung:	72%
Spielidee:	48%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	87%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 24,- DM

Hersteller: Codemasters

Genre: Geschicklichkeit

**Spezialität:** Der Knuddel-Ritter läuft auch am A500 Plus, speicherbare High-scores hat er jedoch nicht zu bieten.

Wer seinen frühkindlichen Berufswunsch „Lokomotivführer“ am Amiga ausleben möchte, hat ja schon mal Pech gehabt: Vor einem Jahr rauschte Bytebacks Locomotion mit Volldampf in tiefste Flop-Regionen. Ob Kingsoft die Weichen für den Namensvetter wohl besser gestellt hat?

„Weichenstellen“, so lautet überhaupt das Stichwort dieser digitalen Modelleisenbahn: Nach und nach starten Lokomotiven in ein verzweigtes Gewirr aus Schienen, Weichen, Kreuzungen und Bahnhöfen - durch wohlüberlegtes Umlegen der Signale (per Mausklick) sollen sie sicher zum vorherbestimmten Zielbahnhof dirigiert werden. Das ist solange relativ einfach, wie die Zielangabe über jedem Zug angezeigt wird, fortgeschrittene Eisenbahner bekommen sie aber nur noch kurz, Experten gar nicht mehr zu sehen. Ist der Mann im Stellwerk also nicht voll konzentriert bei der Sache, wird er es kaum schaffen, die bis zu sieben gleichzeitig herumtuckernden Loks kollisionsfrei zu managen! Zu oft darf's aber natürlich nicht krachen, außerdem muß eine bestimmte Anzahl von Trains im Ziel sein, ehe das Zeitlimit abläuft. Umsichtige Lok-Dirigenten werden abschließend mit Punkten für ihre Leistung entlohnt. Dank der putzigen Idee, ei-

nes Editors für individuelle Strecken und anderer Optionen, wie etwa dem Paßwortsystem zur Levelanwahl, macht das Spiel durchaus Laune. Andererseits reicht es dann doch nicht ganz, um das Kind im Manne wirklich zu begeistern - zu bescheiden sind die Grafiksets ausgefallen, zu wenig Abwechslung wurde in den 108 möglichen Levels untergebracht. Schade, mit etwas mehr Feinschliff und etwas weniger nervenden Soundeffekten hätte aus Locomotion etwas Großes werden können! (rl)



## Locomotion

Grafik:	41%
Sound:	33%
Handhabung:	76%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	58%

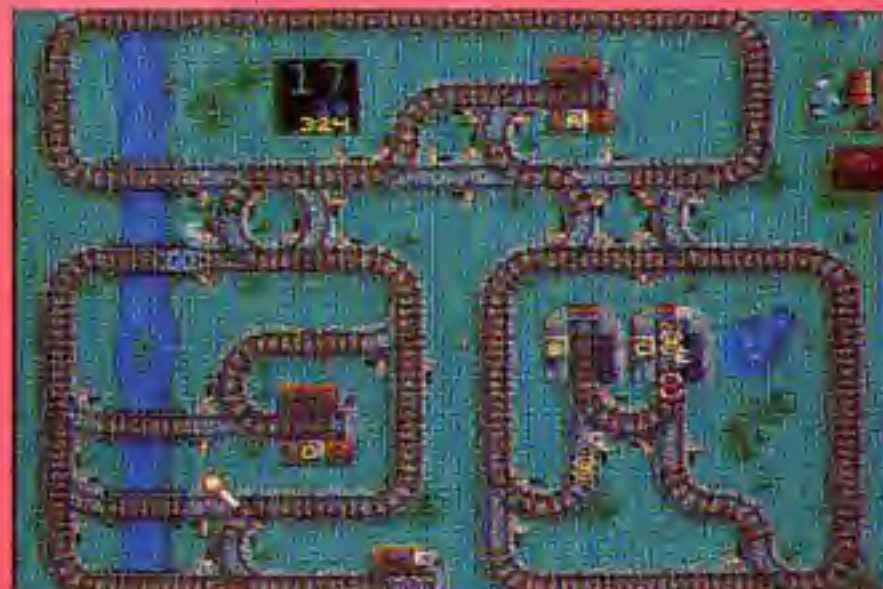
Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Kingsoft

Genre: Strategie

**Spezialität:** Die Bahn fährt immer - auch unter Kick 2.0, am A500 Plus und von der Festplatte.





# CJ'S ELEPHANT ANTICS

Lange nix mehr von Codemasters ge... Quatsch, das hatten wir ja gleich nebenan! Na, jedenfalls bekommt der Plattform-Ritter Agravain jetzt Gesellschaft - ziemlich massive obendrein!

Elefant CJ hat sich viel vorgenommen: Die ganze Welt will er durchqueren, im Zwei-Spieler-Modus zusammen mit seinem Zwillingbruder, notfalls auch solo. Die Tournee beginnt in Frankreich, wo das schwergewichtige Duo über Treppen, Mauern, tödliche Stacheln und explodierende Minen, Flies, Frogs und Glöckner hüpfen. An derlei Widrigkeiten herrscht dann auch später in Ägypten oder am Himalaja kein Mangel, gut, daß unsere Dickhäuter mit einem Regenschirm ausgerüstet sind - im Falle eines Falles (= Sturzes) können sie damit in der Luft manövrieren. Außerdem hinterlassen die Gegner nach Erdnuß-Beschuß Bonusfrüchte, Extras für höhere Geschwindigkeit, einen zeitlich begrenzten Schutzschild oder auch extrastarke Springbomben.

Tja, ausgefallen sind hier eigentlich nur die knuddeligen Helden, das Gameplay selbst eher weniger. Zwar warten am Ende jedes Levels ein Megagegner und eine Bonusrunde (per Drahtesel Ballons einsammeln), doch wird man die trotz der anfänglich acht Leben nicht oft zu Ge-

sicht bekommen - zu viele unfaire Stellen, zu hakelig die Steuerung bzw. Kollisionsabfrage. Aber immerhin: Für knapp 30 Mäuse erhält der Käufer zwei Elefanten, multidirektional scrollende Comic-Grafik im Stil von Oceans „New Zealand Story“ und nur leicht nervende Musikuntermauerung. Das sieht doch zumindest recht putzig aus, da hat man schon wesentlich mehr Geld wesentlich schlechter angelegt, oder? (rl)



## CJ's Elephant Antics

Grafik:	60%
Sound:	54%
Handhabung:	49%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	55%

Für Fortgeschrittene  
Preis: ca. 29,- DM  
Hersteller: Codemasters  
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Volle PAL-Auflösung, Pausenfunktion, läuft auch am A500 Plus.

# PARAGLIDING SIMULATION

Paragliding ist toll - sagen die Paraglider. Paragliding ist Mist - sagen all jene, die Loricels Simulation des luftigen Sports auf anderen Systemen bereits gesehen haben. Jetzt sind wir gefragt, denn jetzt gibt's auch eine Amigaversion.

Aufgrund seiner Realitätsnähe empfiehlt der französische Paragleiter-Verband dieses Programm, was aber nicht unbedingt zu bedeuten hat, daß es auch empfehlenswert ist: Hier ist tatsächlich so wenig los wie am richtigen Himmel...

Vier Optionen stehen zur Wahl, eine so abwechslungsarm wie die andere. Im Trainingsmodus erwirbt man zunächst in drei Flugübungen den Hanggleiter-Schein, beim „Spaziergang“ dürfen dann in vier verschiedenen Landschaften neue Längenrekorde aufgestellt werden. Im Wettbewerb und in der Meisterschaftsrunde gilt es schließlich, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Gegenstände aufzusammeln und sicher zu landen - tunlichst ohne mit den zufällig auftauchenden Drachenfliegern und Motorseglern zu kollidieren. Die eigentliche Schwierigkeit indessen beschränkt sich auf das Suchen von Aufwinden (um Hindernisse zu umsegeln) ansonsten flattert der Hanggleiter herzlich teilnahmslos durch die Weltgeschichte. Begleitet wird er von poppiger Mu-

sik und endlos langen wie langweiligen Landschaften, die zudem mit einem leichten Ruckeln vorbeiscrollen. Die eingangs gestellte Frage ist daher schnell beantwortet: Gelungen sind bei der Paragliding Simulation eigentlich nur die netten Zwischenbilder und die kinderleichte Steuerung, der Rest ist schlichtweg einschläfernd. (pb)



## Paragliding Simulation

Grafik:	37%
Sound:	61%
Handhabung:	67%
Spielidee:	53%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	38%

Für Anfänger  
Preis: ca. 99,- DM  
Hersteller: Loricel  
Genre: Simulation

Spezialität: Pausenfunktion, Musik abschaltbar, bis zu 4 Spieler hintereinander (Meisterschaftsrunde), komplett in deutsch.





# DUNGEONS OF AVALON

**Der Amiga Joker meint:**  
Dungeons of Avalon -  
nie waren knackige  
Keller so kostengünstig!

Da sage noch einer was gegen Diskettenmagazine: Auf der aktuellen Ausgabe von „Amiga Fun“ findet man nämlich ein Rollenspiel, das es mit so manchem Vollpreisgame aufnehmen kann - und das zum Supersonderpreis!

Bei zwei Punkten muß sich der Budget-Rolli allerdings Kritik gefallen lassen: Erstens für die Allerwelts-Story um den bösen Zauberer Rhateph, der das ehemals glückliche Avalon tyrannisiert und Blablabla; zweitens für die deutsche On-Disk-Anleitung, die ausschaut, als hätte Brork persönlich sie getippt. Aber Schwamm drüber...

Es gilt nämlich, mit seinen sechs selbstgestrickten oder

vorgefertigten Recken durch neun verzwickte Dungeons zu schleichen. Acht avalonische Rassen (darunter die kuriosen „Stembären“) und ebenso viele Berufe vom Krieger bis zum Hexer stehen beim Party-Service zur Verfügung; natürlich kennen die Magier zunächst nur ein paar popelige Minispells. Das städtische Leben besteht aus wenigen Menüs mit Bildchen, doch dafür kommen die 3D-Labyrinth umso schöner, wenn auch vieles an den Ur-Beholder erinnert.

Aber das ist ja nun kein Nachteil, besonders, da die knobeligen „Dungeon Master“-Rätsel sehr gelungen sind, und es von der Monsterfront neben einem klassischen Kampfsystem hübsch gruselige Pictures zu vermelden gibt.

Mehrere nett anzuhörende (wenn auch recht ähnliche) Musikstücke erfreuen neben allerlei feinen Geisterbahn-FX die Ohren, und schließlich gilt in punkto Bedienung: Sauber, bequem und durchdacht steht Eure Maus auf

der Wacht. Insgesamt bieten die Dungeons von Avalon ein Billig-Abenteuer, das alles andere als billig ist! (jn)



## Dungeons of Avalon

Grafik:	70%
Sound:	68%
Handhabung:	76%
Spielidee:	54%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	95%
Red. Urteil:	72%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 19,- DM	
Hersteller: CT Verlag	
Genre: Abenteuer	

**Spezialität:** Das Game ist inklusive Poster und Umschlag am Kiosk zu haben.



# FIRETEAM 2200

Friedensbewegung hin, Abrüstung her: Wenn es nach Internecines taktischer Kampfsimulation geht, bekriegen sich unsere Enkel auch im Jahre 2200 noch fleißig - mit Laser-Tanks und Iridium-Panzerung!

Immerhin wurde das Schlachtfeld dann längst in etwas abgelegene Gefilde verlegt, die Metzeleien finden nämlich weit draußen im All auf irgendwelchen fremden Planeten statt. Dort haben (zwecks Ausbeutung) interkosmische Konzerne das Sagen; zum Schutze ihrer Einrichtungen leisten sich die Leute regelrechte Söldnerarmeen. Und Ihr sollt hier eine Panzergruppe dieser No-Future-Legionäre kommandieren. Halbwegs interessant ist dabei, daß man mit zwei bis drei Fahrzeugen klein anfängt und sich durch einen ganzen Rattenschwanz aufeinander

aufbauender Szenarien mit festgelegten Siegbedingungen spielen kann. Im Erfolgsfalle fließt Kriegsbeute in die Kasse, mit der das Team auf bis zu acht Super-Tanks ausgebaut werden kann.

Tatsächlich stecken allerhand Möglichkeiten in Fireteam: Dutzende der rollenden Blechbunker stehen gegen Cash zur Wahl, man kann sich aussuchen, gegen welche Seite man antritt, und darf vor der Operation seine

Fahrzeuge mit detaillierten Befehlen ausstaffieren, die je nach aktueller Lage beliebig veränderbar sind. Wenn's trotzdem nicht gefällt, dann liegt es wohl an der Technik: Schaurige Farben (angeblich 16), ein Cockpit-Design, gegen das selbst die Mageroptik von „Rules of Engagement“ prachtvoll aussieht, die gräßlich ruckelnde Landkarte und ein zähes, weitgehend tastengesteuertes Echtzeit-Spielingschrecken schon so gründ-

lich ab, daß es der paar Schauder-FX gar nicht mehr bedarf. Fazit: Nur für absolute Strategie-Asketen erwägenswert! (jn)



## Fireteam 2200

Grafik:	17%
Sound:	7%
Handhabung:	41%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	34%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	30%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Internecine	
Genre: Simulation	

**Spezialität:** Zwei Disketten, 1MB erforderlich, englisches Handbuch, Zweier-Option per Nullmodem.





# KLASSIKER SIM CITY

Was zum Kuckuck soll eine Städtebau-Simulation sein? Wer zum Henker ist Maxis? Anfang des Jahres 1989 konnte noch kein Freak diese Fragen beantworten - im Spätsommer fand man kaum noch einen, der's nicht gewußt hätte!



Das Amiga Original



Die CDTV-Version

Sim City war auf Anhieb ein Publikumserfolg und zählt mittlerweile zu den ganz großen Klassikern wie „Populous“ oder „Tetris“. Umsetzungen sind für praktisch jedes System erhältlich, inklusive der Konsolen und des CDTV. Irgendwie ist das schon erstaunlich, denn dieses Spiel ist eigentlich gar kein Spiel: Wer interessiert sich normalerweise für Dinge wie Verkehrsplanung, Straßenbau und eine optimierte Infrastruktur? Und dennoch besitzt Sim City einen „Suchtfaktor“ wie kaum ein anderes Game...

Vielleicht liegt's an der genial einfachen Maussteuerung, mit der hier das zufallsgesteuert entwickelte Brachland zum Leben erweckt wird? Vielleicht an der Befriedigung, die man empfindet, wenn endlich die ersten Sims (Simulated Citizens) die Wohnsiedlungen bevölkern, Industriegebiete wachsen und Kraftwerke oder Polizeistationen klaglos ihren Dienst verrichten? Vielleicht liegt's aber auch an der komplexen Problematik, daß es der Jungbürgermeister hier allen recht machen muß: Die Industrielobby plärrt nach einem stündteuren Flughafen, die Normalbevölkerung hätte lieber ein Sportstadion. Wer aber einfach an der Steuerschraube dreht, um vielleicht beides zu finanzieren, kann sich bald auf einen drastischen Rückgang der Einwohnerzahl gefaßt machen!



Eine Architecture-Zusatzdisk

„Genial einfach, einfach genial“ - so läßt sich die Spielidee und damit das Erfolgsgeheimnis von Sim City wohl am treffendsten umschreiben. Daß das Programm einige Bugs enthielt und in mancher Hinsicht etwas unausgereift war, machte es eigentlich nur noch liebenswerter. So waren Verkehrsprobleme bekanntlich durch das Verlegen von Gleisen oder Straßenstücken in der freien Wildbahn zu lösen, die Soundeffekte klangen höchst provinziell, und das Scrolling brachte den Screen stärker zum Zittern als die zuschaltbaren Erdbeben-Katastrophen oder Monster-Angriffe. Die Grafik ließ sich bestenfalls als übersichtlich und farbenfroh bezeichnen, aber richtig schön wurde sie erst bei der 1991 veröffentlichten CDTV-Version. Lediglich die Handhabung war über alle Zweifel erhaben, mit wenigen Mausklicken konnte man bauen, wieder abreißen, die einzelnen Statistiken abfragen oder Spielstände speichern. Nicht zu vergessen, die vor-

gefertigten Problem-Szenarios, an denen sich der geübte Städteplaner versuchen durfte.

Umso augenfälliger, daß das Game bis heute kaum Nachahmer fand. Freilich brachte Maxis letztes Jahr einen „Terrain Editor“ und die beiden „Architecture“-Disks mit neuen Landschaften heraus, und dann gab's da noch den verunglückten Klon „Moonbase“, der inzwischen völlig zurecht wieder vergessen ist. Das gerade erschienene „Global Effect“ ist vom technischen Ablauf her ebenfalls sehr ähnlich, aber spielerisch durchaus eigenständig. Das gilt erst recht für die anderen Sims: „Sim Ant“, den digitalisierten Ameisenhaufen, und „Sim Earth“, dessen einziger Fehler es ist, daß man es immer noch nicht für den Amiga umgesetzt hat. Angeblich kommt die Konvertierung diesen Sommer, und vielleicht wird das dann ja 1995 einer unserer Klassiker... (od)

## Zeitspiegel: Gestern - Heute

Grafik:	66% - 57%
Sound:	23% - 23%
Handhabung:	84% - 82%
Spielidee:	90% - 78%
Dauerspaß:	85% - 80%
Gesamteindruck:	85% - 79%
Für Anfänger	



Tja, so ist der Fußball: Mal bist du Kaiser Franz, mal nur Bauchtrainer Borgmeier. Was wir Euch hier schonend beibringen wollen? Na, daß der FC JOKER im Auswärtsspiel gegen Un. Hofftschwer mächtig eins zwischen die Augen bekommen hat!

Aber keine Sorge, mögen auch andere Vereine ihren Trainer in die Wüste schicken, uns schweißt so eine 2:5-Niederlage erst richtig zusammen! Soviel zum Grundsätzlichen – im einzelnen stammten unsere

beiden Treffer von Celal und Oskar, Joker bekam ebenso wie Sir Regnet sein Gelbes Kärtchen zugeteilt (weil der eine dem anderen unbedingt während des Spieles Modell stehen mußte), und die Einsatzfreudigkeit erreichte mit

100% mal wieder ungeahnte Höhen. Erwähnenswert ist noch Eure unbedingte Zuverlässigkeit in finanziellen Dingen, habt Ihr doch weitere 100.000 Deutschmark an die Bank gezahlt, um den Schuldenberg abzutragen –

wodurch das Girokonto auf ca. 17.000 DM schrumpfte. So, und damit wir das eher leichte Heimspiel gegen die morschen Knochen der Indianerbones besser überstehen, folgen nun wieder unsere üblichen Fragen:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Positionen?

Pro Spielfeld-Quadrat nur ein Spieler, und laßt unsere

Kranken in der Intensiv-Station!

3) Möchtest Du einen Spieler vom Transfermarkt kaufen?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche?

5) Möchtest Du ins Trai-

ningslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein?

Dank Eurer unersättlichen Gier liegt er momentan bei

12,- DM.

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel?

Die Verschuldungshöchstgrenze liegt bei einer halben Mio; derzeit schleppen wir 50.000 Restschuld mit uns herum.

Und nun zum Geschäftlichen! Euer Beitrag: Viele, viele Postkarten mit Antworten auf diese schicksalhaften Problemstellungen. Unser Beitrag: Viele, viele Überstunden, in deren Verlauf wir alle, alle Zuschriften auswerten und die Mehrheitsmeinung an unser Fußballmanager-Programm verfüttern. Als bald wird sich

dann herausstellen, ob wir die Indianerbones knacken können – Genauerer wie üblich im nächsten Heft.

Na, kommen wir ins Geschäft? Ach, Ihr wollt wissen, was für Euch bei dem Deal herausspringt? Nun, einmal mehr verlosen wir unter allen Einsendern unabhängig von Geschlecht, Religion, Hautfarbe oder

Uhrzeit die nachstehend aufgeführten Kostlichkeiten! Eure Adresse sollte allerdings schon dabeistehen, denn bislang hat nur unser Oskar den Telepathiekurs belegt (mit eher mäßigem Erfolg).

1 x Bundesliga Manager Prof.  
3 x Joker-Shirt  
3 x Sammelordner

Unsere Anschrift hingegen müßte inzwischen sogar den Mikronesischen Zwerghühnern bekannt sein. Da Ihr aber vermutlich kein solches seid oder habt, drucken wir sie vorsichtshalber noch mal ab:

Joker Verlag  
Kicker-Cup  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

## Das Spielfeld

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker



## Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1 Brork	Tor	1	33	180.000
2 Wunderlich	Tor	—	v.	150.000
3 Bröselmair	Abw	17	32	320.000
4 Joker	Abw	23	31	190.000
5 Nettelbeck	Abw	—	v.	220.000
6 Freckmann	Abw	19	21	60.000
7 Ponikwar	Mit	18	14	260.000
8 Regnet	Mit	12	20	220.000
9 Celal	Mit	15	18	190.000
10 Magenauer	Mit	14	34	250.000
11 M. Labiner	Mit	11	47	290.000
12 Dzierzynski	Ang	7	29	140.000
13 Stein	Ang	—	16	100.000
14 B. Labiner	Ang	3	26	230.000

## Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Depresso	Mit	12	244.000 DM

## Ergebnisse: 11. Spieltag

Un. Hofftschwer	—	FC JOKER	5:2
Opafun	—	Blue Beiß	2:0
Might & Matschig	—	Raschmeh	1:1
Maniac Menschen	—	Hammerfoot	2:2
Indianerbones	—	Battle Kumpans	0:1
Hardball Killers	—	Dragonfight	2:0
Wurm. Wolfschreck	—	Austerwitz	4:2
Bodo Tiltner	—	Bummico	1:3
AMS	—	Berlin East/West	0:2
Langohrer SK	—	Playpower	3:1

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1 Un. Hofftschwer	18:4	34:15
2 Maniac Menschen	18:4	30:13
3 Opafun	17:5	27:8
4 Might & Matschig	15:7	18:12
5 Hammerfoot	14:8	28:11
6 Berlin East/West	13:9	17:16
7 Battle Kumpans	12:10	21:16
8 Indianerbones	12:10	19:25
9 Bummico	11:11	20:18
10 Blue Beiß	11:11	16:17
11 FC JOKER	11:11	18:20
12 Bodo Tiltner	10:12	18:18
13 Wurm. Wolfschreck	10:12	20:22
14 Langohrer SK	10:12	18:21
15 Raschmeh	8:14	20:26
16 Playpower	8:14	12:24
17 Hardball Killers	6:16	13:26
18 Dragonfight	6:16	10:25
19 Austerwitz	5:17	17:30
20 AMS	5:17	9:22

## Paarungen: 12. Spieltag

FC JOKER	—	Indianerbones
Dragonfight	—	AMS
Battle Kumpans	—	Bodo Tiltner
Raschmeh	—	Wurm. Wolfschreck
Berlin East/West	—	Maniac Menschen
Hammerfoot	—	Opafun
Bummico	—	Might & Matschig
Playpower	—	Hardball Killers
Austerwitz	—	Langohrer SK
Blue Beiß	—	Un. Hofftschwer



# KLEINanzeigen

## Suche Hardware

Suche Amiga 500 m. Maus, HF Modulator und 1 MB (100 % OK) für 500 DM. Schreibt an: Andreas Dommers, Hilde-Coppi-Str. 6, D-3700 Wernigerode

Wer schenkt einem armen Schüler einen funktionellen Amiga 500, 1000, 2000, 3000? Mit oder ohne Hardware. Porto übernehme ich. Tel.: 05182/2842 ab 15.30 Uhr (Henri)

Suche für Amiga 500 20 MB Festplatte und 2 MB Speichererweiterung, auch gebraucht! Dirk Schüller, Eschenstr. 8, 5102 Würselen

Suche Hardware! Eine externe Speichererweiterung 0,5 — 2,0 MB! Verhandlungsbasis 100 — 350 DM! Tel.: 02636/7430 werktags ab 19.00 Uhr, Wochenende ab 12.00 Uhr. Frage nach Markus!

Einsteiger sucht gebrauchten Amiga 500 & Monitor oder C64, Floppy & Monitor. Manfred Schulz, Kirchberg 164, O — 4801 Wethau

Suche Speichererweiterung auf 1 MB für Amiga 1000! Angebote unter 01/7306068, Schweiz!

Suche Festplatte für Amiga 500, möglicherweise 80 MB. Bin Di. und Do. um 16 Uhr erreichbar. Tel.: 02275/4656

Suche günstig Amiga 500 mit 1 MB Speichererweiterung. Biete 500 DM. Top Zustand vorausgesetzt. Andreas Raschke, Stephanstr. 47, O — 8023 Dresden

Suche dringend Amiga 500 & TV Modulator. Biete bis zu 400 DM. Earles Trinks, Zschachwitz Str. 18, O — 8036 Dresden

Gut erhaltener C64 von Schüler günstig gesucht. Tel.: 089/7192571

Suche gebrauchten Amiga 500, 100 % OK. Zahle bis 700 DM. Komplett mit Farbmonitor, Maus und nach Möglichkeit mit Joystick. Bitte melden bei Julian Schultz 02246/6950

Suche dringend Amiga 500 mit TV Modulator, Speichererweiterung, Maus und 2 Joysticks für 650 DM. Tel.: 0611/8599867. Oder verlangen

Österreich/Wien Hilfe! Ich suche schon in allen Geschäften ein starkes Netzteil für Amiga 500 & Spielhallenjoystick, sowie Spielhallenfeuerknöpfe (Buttons). Wer kann mir helfen? Postfach 77, 1024 Wien

Suche für Amiga 500: ext. Laufwerk, TV Tuner, Adventures: Space Quest 3, Police Quest I, II, Larry II, III, V, I,oom, Maniac Mansion, möglichst billig, tausche auch. Tel.: 0731/64766, Turgay verlangen

Gebe demjenigen bis 100 DM, der mir ein 2. Laufwerk verkauft. Ne 2 MB Er-

weiterung wäre auch nicht schlecht. Preis nach V.H. Tel.: 06337/6147. Habe auch ständig neue Soft.

Wenn Ihr Eure def. Hardware nicht mehr loswerdet, dann ruft mich an. Ich nehme jeden Schrott. Aber umsonst. (Porto wird erstattet) Angebote an: M. Veragione (Maren) Tel.: 06103/373889

Suche preisgünstigen Amiga 500. Laßt mich nicht hängen. Tel.: 06453/1759

Suche Festplatte für Amiga 500, Erweiterbar, mindestens 20 MB schon vorhanden. Günstig. Andre Nestler, Hirtenweg 1, 3180 Wolfburg 32. Tel.: 05361/68752

## Biete Hardware

Disk-Codierer f. alle Amigas (m. 2,1W)! 100 % Schutz, 1 a Qualität nur 50 DM u. NN bei Tel.: 0911/678728 (Mo — Do 17 — 21 Uhr)

Verkaufe C-64 mit Handbuch u. Laufwerk, TV-Monitor, 2 Diskboxen, ca. 80 Disketten (ca. 200 Spiele), 4 Data-Beckerprogramme (Supergraphik, Textomat, Datamat, Profimat, NW 400 DM) mit jeweiligem Grünmonitor (ohne Lautsprecher) für 200 DM. Alles zus. 600 DM. Meldet Euch bei Gunter Stahl, Rostocker Str. 38, 7000 Stuttgart 50. Tel.: 0711/546534

Verkaufe A 500 inkl. Kabel, Maus, Joystick, Workbench, Buch und 3 Spiele! (Ohne Monitor) sFr. 415 (mit Monitor sFr. 1015. Adresse: Dominik Zanolari, Überwilerstr. 42, CH — 4102 Binningen 2

Verkaufe Amiga 500 mit 30 Originalspielen für 350 DM, CDTV für 550 DM. Ab 18 Uhr zu erreichen. Tel.: 05192/6863

Verkaufe Amiga Action Replay II (Amiga 500) wegen Doppelschenkung für 180 DM. (Original verpackt u. unbenutzt). Der Käufer erhält gratis dazu die PD-Spiele DGBB u. Quizmaster u. den gefreuten 5. Level von Rick Dangerous II (mit Trainer). Schreibt an: Frank Schlalos, Dresselstr. 14, 2933 Jaderberg

Supergünstig! Verk. AMIGA 500, 1 MB Speichererweiterung, Amiga Action Replay 2, 2000er Maus, Joystick, Original Software, viel Literatur, 100 % OK, nur 3 1/2 Monate alt. Für nur 800 DM. Tel.: 0208/590757

Verkaufe A 500 mit Speichererweiterung auf 1 MB. Mit vielen Original Spielen. Preis 700 DM VB. Jörg Wirth, Im Oberdorf 3, 6315 Mücke 5, Tel.: 06400/7327

Verkaufe externes, abschaltbares 3,5 Zoll Laufwerk für Amiga. Preis 75 DM. Wer interessiert ist, meldet sich bitte bei Peter Sohmeyer, Erich Kästner-Str. 14, 3050 Wunstorf 1, Tel.: 05031/13696

Verkaufe A 500, 1 MB Speicher m. Uhr und abschaltbar, WB 1.3, 2 Joysticks, Moose, Originalspiele, Handbücher, Anwendersoftware, TV Modulator A 520. Alles 100 % OK. Stretz Florian, Tel.: 06332/66687. Alles für ca. 1000 DM

Gelegenheit! Verkaufe neuwertigen, kaum gebrauchten Commodore-Drucker (MPS 1270) für Amiga, ST, PC für nur 300 DM (NP 500 DM). Schreibt an: Andreas Euba, Auenstr. 5, 8901 Wehringen

Achtung! Verkaufe 512 KB Speichererweiterung mit Uhr und Schalter, 6 Monate alt. Preis VB 99 DM. Tel.:

07465/1085 o. Postfach 12 in 7206 Emmingen 1

Verkaufe 512 KB Speichererweiterung für A 500, nicht abschaltbar, für 70 DM. Top Zustand! Schreibt an: Patrick Dressel, Steinhühl 1, 8662 Helmbrechts. Oder Tel.: 09252/5423 erst ab 19.00 Uhr

Disk-Codierer für alle Amigas (m. 2,1W)! 1 a Qualität, robust, LED nur 50 DM unter 0911/678728 (Mo-Do 18.00-20.00 Uhr)

Verk. 0,5 MB (abschaltbar) für A 500, 100 % unbenutzt, in Originalverpackung nur 89 DM. Außerdem Boot-Selector 15 DM. Reset & Pause Schalter 20 DM. Tel.: 0561/524779

Verkaufe A 500, Monitor, Drucker Star LC-10 Colour, 2. LW (3,5), 1 MB RAM, Zubehör (Mauspad, Bücher, Joystick usw.) einzeln oder zusammen für 1.600 DM VB. Tel.: 0228/378204

Systemaufgabe: Amiga 500, 1 MB, HF-Mod., 2 LW, CM 8833 Philips, sehr viele Programme und Literatur. VB 1900. Bei Interesse: Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42, Tel.: 030/7058707

Verkaufe meinen Amiga 500 mit viel Zubehör. Z.B. mit 1 MB-Erweiterung, TV-Modul, 2 Original-Spielen, 50 Hefen usw. Infos bei: Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude 1

Achtung Gameboy Freaks!!! Verk. Gameboy & Super Games: wie Super Mario Land, R-Type, Castlevania, Gargoyles Quest usw. mit Zubehör, Game Light, Lupe, Lautsprecher, Netzstecker für 200 DM. 100 % OK. 04625/1344

Verk. A 2000, 3 MB, 20 MB H-Disk, 2. Laufw., Star LC-200 Farbdrucker mit 4 Originalspielen und Büchern. NP 6600 Fr. VP 3800 Fr. 1 Jahr alt, Superzustand. Barca Patrick, Bachweg 1, CH — 4312 Magden

Amiga 2000 Kickstart 1.2/1.2 & Guardian 1.3 & G. 2/8 MB Speichererweit. 2 x 3 1/2, 1 x 5 1/4 Laufwerk, SCSI-2-Controller 84 MB Festplatte. VB 2300 DM. Tel.: 02631/74327

Verkaufe 3 x neue Profex-externe Laufwerke für A 500 — 2000 auf VB, wenn 3 Stck. dann je 100 DM (NP 199 DM), endlich kein Diskettenwechsel mehr! Tel.: 06101/88653

Verkaufe C 64 mit Floppy, nicht gebrauchtem Joystick, Disk-Box und Fernseheranschluß für 350 DM. Tel.: 08821/78911 (Daniel Mender)

Zu verkaufen: Amiga 2000, 2 Int. Laufwerke, Monitor 1084, Sounddigi, 2 Mäuse, 4 Joysticks, versch. Computerbücher und Orig. Software im Wert von über 4500 Fr. Dies alles für einen Preis von 2500 Fr. Tel.: CH 031245729

Amiga 500 1.3 mit 1 MB Ram, 2tes LW, Philips CM8833, 1 Joystick, Akustikkoppler, 13 Original Games, z.B. Populous, Kick Off 1 & 2, Zak usw. mit Anwendungssoftware z.B. Turbo Print, Textvera, Scriptum usw., alles Original mit Anleitung und Bücher und ca. 100 PD Disks. Anruf lohnt. Alles 100 % OK. 2000 DM. Tel.: 040/6314481 von 20 bis 23 Uhr

Verkaufe A 500, 2 Monate alt. Mit 512K Speichererweiterung u. Zubehör u. 50 Disketten. VB 800 DM. Ralf Bortz, Geobenstr. 139, 4200 Oberhausen 1, Tel.: 0208/854200

A 2000 mit 2. Laufwerk, Maus, Joystick und 7 Spitzenspielen wie Populous, F-16 Falcon, Drakken billig zu verkaufen. 100 % funktionstüchtig, fast nagel-

neu. Interessenten schreiben an: Felix Gary, Riederweg 9, 8968 Pfaffenhofen. Bitte ruft mich nicht an, da ich fast nie zu Hause bin. Wenn Ihr mir Eure Telefonnummer schreibt, rufe ich Euch an. Bitte schreibt zahlreich. Ihr lieben, kleinen Amiga-freaks.

Verkaufe wegen Systemwechsel A 500 mit Monitor 1084S, 120 Disks, Spiele (z.B. Monkey Island), Zeitschriften und Competition pro Star für 1350 DM. Andre Voigtman, Bergsiedlung 2, O — 9439 Markersbach

Biete Amiga 500 mit Speichererweiterung, 3 Joysticks, Farbmonitor, 2 Mäusen und Originalspiel Return of Medusa, sowie 6 Public Domain Disketten für insgesamt 1000 DM. Tel.: 06227/59967 (Andy)

Verk. Atari Mega ST 2 & Maus & Mon. SC 1435 u. diverse Software (Original). 3 Mon. Garantie für nur 1799 DM. Th. Huck, Fr.-Ebert-Str. 40, O — 5230 Sommerda. Tel.: Sommerda 22318

Verk. neuw. PC/XT m. HD-30MB, LW 5,25, Mono-Bildschirm, Mouse, Joyst., div. Software, alles 100 % OK. Angeh. an Mike Schlickau, Marienstr. 31, O — 3560 Salzwedel

Verkaufe Commodore Plus 4 mit 20 Spielen, 2 Joystick-Adaptern, 1 Joystick und 2 Tapes für 200 DM. Tel.: 02944/2194 (Sascha)

Verkaufe CDTV & 3 Spiele und Begrüßungs-CD, 1400. Verkaufe auch PC-Engine & 3 Spiele für 250 DM. Ruft an: 05222/81842 ab 19 Uhr, Stefan

Verkaufe A 500 & 512 KB, TV Modulator, Joystick, Team-Suzuki für 777 DM. Bei Frank Kaufang, Leipziger Str. 46, O — 1080 Berlin, Tel.: 2295482 (Suche auch neue Spiele und Anwenderprg.)

Disk-Codierer f. alle Amigas (m. 2,1W)! LED, langes Kabel, robust, 1 a Qualität nur 50 DM/NN. Tel.: 0911/678728 (Mo-Do 16-20 Uhr)

Verk. A 2000, 1 MB, 2 x 3,5 LW, Farbmon. (M8833-2.2), Joy., Maus & Mauspad, 2 D.Boxen, über 100 D., Spiele, Anwenderprg., Fachbücher, alles Top-Zustand, 1/2 Jahr alt. VB 1800 DM. Tel.: 02173/54751 ab 17 Uhr (Vulfa)

A 2000 B, mit 1 MB Chipram, 3 Laufwerken, 2 x 3,5, 1 x 5,25 Zoll PC-NT Karte, Farbmonitor 1081, Bootselektor, Kickstart 1.2 u. 1.3 umschaltbar, Joystick, Maus, 3 orig. Spiele, VB 1800, 0201/222232

Verkaufe 4-Color-Thermotransferfarband zum Drucker Star NB 24-16 für 40 DM. (Zum Bedrucken von T-Shirts u.a.m.) Original verpackt! Beschreibung liegt bei. Bitte schreibt an: Markus Kulisch, Drasselweg 10, 6588 Birkenfeld

Verk. C-64 & 1541 & 75 Disketten, 25 Originalspiele, Resetschalter, Datasette, Lit., C-64er Hefte, Diskbox, 1 Joyst., C-64-Buch (über 1000 Seiten). Verk. für 450 DM. Adr. Frank Richter, Niederleithe 25, O — 8300 Pirmas

## Suche Software

STOP! Suche Demomaker Cruncher aller Art. Bitte schickt Listen an: Michael Fischer, Max-Reger-Weg 2, 8630 Coburg. Amiga forever! 100 % Rückantwort!

Suche für PC (VGA): Sim Earth, Wild West World, TV Sports Basketball und Kick Off 2; alles Originale, wenn's geht! Tel.: 0551/82543 ab 18.00 — 20.00 Uhr anrufen!



Suche für Amiga 500 Originale: Golden Axe, Das Stundenglas, Ninja Remix, Super off Road, Double Dragon I oder II, Bundesliga Manager Professional möglichst günstig. Philipp, Tel.: 08131/96386

Suche dringend Times of Lore, Chaos strikes Back, Die Kathedrale, Bard's Tale I, III, alle Ultima—Teile und Maniac Mansion! Also Leute, kramt bei Euch nach, vielleicht habt Ihr ja das eine oder andere Stück bei Euch liegen. Schreibt an: Frank Böttger, Mozartstr. 13, O — 4900 Zeitz

Suche dringend die Ralf Glau Edition oder Vermeer und Yuppi's Revenge für A 500. Suche auch andere Wirtschaftssimulationen für wenig Geld. Schreibt an Mike Höbner, Junkerstr. 59, 5464 Jungeroth

Kaufe das Spiel Poker Star (ori) oder tausche gegen Bangkok Knights oder Roger Rabbit. Schreibt an: Ralph Meyer, Helenenstr. 11, 2974 Pewsum, Tel.: 04923/610

Armer Schüler sucht dringend Motorsportspiele und Autorennen für A 500. Listen mit billigen Originalen an Daniel Wißmann, Henneferstr. 38, 564 Buchholz 2

Österreich: Suche günstig Winzer und Emlyn Hughes Int. Soccer, evtl. Tausch gegen M.L.M. II oder Neuromancer. Gerald Schrötnner, A-8282 Dietersdorf 123, Tel.: 03382/8648

Suche neue Tauschpartner für Demos, ST-Module, Tool disks und PD etc. Melde Euch mit Liste oder ohne bei Michael Raue, E.-Weinert-Str. 3, O — 3600 Halberstadt!

Suche folgende Originalsoft für Amiga: Amiga Workbench, Amiga Basic, Documentum, Disk Mag Creator, Textomat, Datamat, Magnetic Pages deutsch. Tausche auch gegen Games, z.B. Car Vup, Monkey Island, Super Cars 2, Kick Boxing, Great Courts u.v.m. Faire Angebote an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Nutzhof (No calls, only legal)

Wanted!! Adventures, Strategie- u. Rollenspiele aller Art. Bitte Zuschriften mit Liste an: Steiner Christian, Haiderstr. 22 a, A-4600 Wels

Suche dringend Emerald Mine mit Leveleditor. Zahle gut! Philipp Sudholt, Andreas-Fries-Str. 1, 6980 Wertheim. Fax: 09342/22120

Suche Originale für Amiga: Stormlord, Minos, Wonderboy i. Monsterland, Rainbow Island, My Funny Maze, Super Puffy, Star Breaker, Pinball Magic, Limes & Napoleon, Startrash, Hellraider, Pursuit to Earth, Aquanaut, Nitro Boost Challenger, Kid Gloves, Gold of the Realm, Aladdin's Magic Lamp, Apprentice, Flood, Ilona Gottwald, Mozartstr. 3 a, 8051 Allershausen

Kaufe Powermonger, Big Business, Tower FRA, Midwinter II, Hunter, 3 D Construction Kit, Railroad Tycoon, Life & Death. Zahle 30 DM pro Game. Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 8451 Ammerthal. (Nur Originale!)

Suche für meinen Amiga King of Chicago, Das Haus und Das Magazin. Zahle sehr gut! Zirka 20-60 DM! Call: 0221/3602948 (Angi) oder schreibt an: A. Onolfo, Kröverstr. 6, 5000 Köln 51

Suche Bundesliga Manager Professional (Amiga). Zahle 60 DM oder tausche gegen Great Courts 2 und zahle 20 DM dazu (alles Orig.). Tel.: 0241/81952 (ab 19.30 / Helko)

Suche Demos aller Art. Wer welche zu verschenken hat, der schicke an: Christian Henatsch, Am Pfarrgarten 3, 3211 Betheln

Suche Colonial Conquest (SSI) und ST-Emulator (Software). Michael Glemnitz, Tel.: 05731/60123, 4952 Porta Westfalica

Suche orig. Operation Com-Bat, Transworld, Powermonger, Railroad Tycoon.

Bezahlte Höchstpreise oder tausche. Habe selber: Spirit of Adventure, Battle Isle, Return of Medusa, Ralf Glau Edition oder vieles mehr. Schreibt an: Mario Preuß, Am Walde 2, O — 5231 Spröttau

Suche dringend Bars & Pipes Handbuch deutsch oder Originalprogramm in deutsch. Suche ferner Tauschpartner für Flugsimulationen. Kontakt: Tel.: 0234/799665 Peter

STOP! Suche Castles!!! Biete 30 DM. Suche, kaufe Game Gear, 170 DM; Hit Spiel bis 50 DM. Suche Conquestador 60 DM. Suche Pirates 35 DM Orig. Suche Red Baron. 069/282156

Suche für A 500 das Spiel Zak McKracken und zahle bis zu 30 DM in bar. Nur Original. Meine Adresse: Stefan Haenssler, Ringstr. 15, 7132 Schuettzingen. Tel.: 07043/2774

Kaufe Spieleoriginale jeglicher Art. Am liebsten ganze Sammlungen. Suche ganz dringend Infocom-Adventures!! Tel.: 0271/355297 (Bernhard)

Suche für Amiga das Spiel Larry I, II oder III. Larry III wäre super. Zahle höchstens 17 DM. Ruft an bei Michael Romer, 02382/83800 oder schreibt an Michael Romer, Parkstr. 134, 4730 Ahlen/Westf.

Suche Orig. Spiele für Amiga: Drakken (kompl. dtsh.), Cadaver (dtsh.), Dragon Flight, Spirit of Adventure, Kings Bounty. Tel.: 04104/5304

Suche zwecks Kauf topaktuelle Amiga & PC Soft (auch Utilities) u. Wrestling-Spiele. Listen an: Hanno Stuppner, Brenner Str. 28/E, I — 39100 Bozen. Tel.: 471/975345, Fax: 973864

Suche Fußball-Manager-Postspiel für Amiga! Vielleicht kann ich irgendwo einsteigen. Verkaufe außerdem Originale, u.a. Soccer Manager Plus, Gretzky Hockey, Fogger, Bo-Ma-Pro, Winzer! 06181/921211 (Jens)

Suche Game Boy Spiele und verkaufe welche. Zahle max. die Hälfte pro Spiel. Peter Graf 089/3154227

Suche Orig. F-29, F-16, Red Baron, Blitzkrieg in den Ardennen; alles 100 % okay. Nur mit Anleitung. Zahle 1/40 DM, 2/30 DM, 3/45 DM, 4/20 DM. Angebote an: Braun Christian, Soestkamp 11, 4720 Beckum

Suche Handelsspiele und gute Simulationen z.B. Utopia usw. Bin auch an Diskettentausch interessiert. Call or write 07721/72321 or Denis Ehmann, Fasanenstr. 34, 7730 VS-Villingen

Suche Listenangebote älterer Spiele wie: Maniac Mansion, Zak McKracken, Hollywood Poker Pro, Test Drive 1, Vermeer! Verkaufe Elvira, Mig 29 Fulcrum, Toyota GT Rallye, Team Suzuki, Logo, Panza Kick Boxing, Dragon Breed, Atomic Robo Kid! Je Game 40 DM. Thomas Gerber, Nebelschützer Str. 59, O — 8290 Kamenz

Suche Codename Iceman; es muß 100 % OK sein. Ich zahle 60 DM. Das Spiel muß für den Amiga sein. Tel.: 06047/4699 (Sebastian)

Suche die Originale Last Ninja I und 3. Biete für Ninja I ca. 30 DM, für Ninja 3 ca. 50 DM. Tel.: 0871/54263

Suche Original Software für Amiga. Angebote an: Dieter Zilch, Erfurter Str. 4, 6483 Bad Soden-Salmünster

Ich suche X-Copy (orig.). Es muß 100 % OK sein. Tel.: (CH) 032/227802. Frage nach Robert

Kaufe die Amigaversion des Spiels Rampage! Biete bis zu 15 DM. Tel.: 040/5227715

Suche Print 2 und andere Software für Amiga. Angebote an: R. Grillenberger, Nördl. Str. 5, 8541 Barthelmellaurach

Hallo Freaks, Amiga Anfänger sucht Hilfe, da kaum Know How vorhanden. Tips, Ratschläge, Programme, Spiele,

Listen etc. Schickt Eure Post an: Ralf Prinzler, Jahnstr. 6, 5042 Erftstadt. Im voraus vielen Dank.

## Biete Software

Originale! Spirit of Adv. und F-19 40 DM, Buck Rogers, Imperium und Dragonflight 30 DM. Schreibt an: Felix Stauber, Notinger Weg 17, 8012 Riemerling

Verkaufe Soft! Listen anfordern unter Tel.: 040/6430151 zwischen 18.00 und 20.30 Uhr. Andreas verlangen. Call now!

Verkaufe Original für Amiga! Railroad Tycoon für 65 DM, originalverpackt, unbenutzt! Pierre Schober, Platjenwerber Weg 42, 2820 Bremen. Tel.: 0421/633213

Original-Spiele mit Verpackung und Anleitung für 25 DM! Sleeping Gods Lie, Bloodwych, Bloodwych Data I, 5th Gear, Barbarian II, Century, Willow, Voyager! Über 5 DM läßt sich reden! Habe auch Hard Rock und Heavy Metal Platten für 10 DM! Matthias Pietschmann, Kaltenbrunnweg 3, 8942 Ottobrunn

Verkaufe Amiga Originale: Winzer kompl. deutsch (40 DM), Elvira kompl. deutsch (30 DM), Holiday Maker & Stadt der Löwen kompl. deutsch (70 DM), Panza Kick Boxing dt. Anltg. (30 DM), Dino Wars kompl. deutsch (30 DM), Larry III (30 DM), Paratrooper 90 dt. Anltg. (30 DM), Roadwar 2000 & Starcommand (20 DM), Imperium dt. Anltg. (30 DM). Verkauf ohne Risiko, denn per Nachnahme. Der 1. Anrufer bekommt kostenlos die Demoversion von Die Kathedrale. Tel.: 06725/1842 (Frank)

Verkaufe! Powermonger für 20 DM, Monkey Island für 30 DM, Wonderland für 35 DM. Alles Originale. Tel.: 07053/8582 (Lars)

Französisch Vokabeltrainer, Heureka Teachware, Etudes Français (Klett-Verlag) Edition Longue 2 & 3 & Edition 3 für je 35 DM, 030/8311684 (Matthias)

Verkaufe: Maniac Mansion, Dragonflight, Legend of Faerghail, Battlehawk 1942, Neuromancer, Might & Magic 2, Midwinter, Attack Sub, Operation Stealth, Fighter-Bomber, Balance of Power, N.Y. Warrior, F 29, North & South für je 30 DM u.v.m. Tel.: 0761/39256 abends

Verk. Originale: Red Heat u. Moonshine Racers, VB je 50 DM. 07031/226864 (Jens)

Verkaufe superbillige Originale: Day of Pharaoh für 6 DM (ohne Hülle, alles nur 2 Disks), verkaufe auch Back to the Future für 20 DM mit Hülle, Beschreibung, Disk und Softpolster! Tel.: 02421/54990 (Tim)

Verkaufe Orig.: F-19 Stealth, M1-Tank Platoon 40 DM, F-29 Retaliator 30 DM, Red Storm Rising 30 DM, F-16 Falcon 40 DM, Mission Disk I 30 DM, Speedball, Hostages 20 DM, Hard Drivin II 20 DM. Tel.: 04525/2273 Mon. 17 — 20 Uhr

U.S.S. John Young 100 % OK. Original Spiel mit Anleitung! Nur 35,00 DM. Mirco Schneider, Tel.: 02056/57518

Amiga, tausche oder verkaufe Soft für nur 5 — 40 DM, z.B. Silent Service II, Sim C. & Populous, Super Cars II, Hill Street Blues, Prehistorik und Manchester United Europe, Dennis u. Nico. Tel.: 030/6023477, Schnell!

Verkaufe Cinemaware Superspiel Defender of the Crown. Natürlich Original! Für 10 DM incl. Porto! Schreibt an: Clemens Kleinschmidt, Marienplatz 9, 8229 Laufen

Verk. Orig.: PGA Tour Golf 40 DM, Powermonger 35 DM, Beat 39 DM, Speedball 2 39 DM, Cadaver 35 DM, Chips Challenge 35 DM, Muds 35 DM,

Populous 25 DM, Lemmings 35 DM. Tel.: 09221/5234

Speedball II, Lemmings, Big Business, Emlyn Hughes Int. Soccer, Kick Boxing, Nam, Highway Patrol II zu verkaufen. Tel.: 089/492592

Originale! Cadaver 35 DM, Powermonger 35 DM, Gods 35 DM, The Second World 30 DM, M. Glau, Bebertaler Str. 4, O — 3018 Magdeburg

Verkaufe Originale: Eye of the Beholder (35 DM), Hero's Quest (35 DM) zus. 60 DM, AJ von Heft 11/90 bis 7/91 (4 DM), Tel.: 040/6080865

Verk. Kompl.Lösungen für jedes Sierra- und Lucasfilm-Adv. für je 6 DM incl. Porto. Verk. auch viele Cheats für je 2 DM incl. Porto. (Auch NES, Game boy und Sega) Frank Otto, Grelekstr. 27, 2000 Hamburg 54

Verkaufe Originale für Amiga: Hardball II, Nam 65 — 75 je 35 DM, Elite 30 DM. Tausche auch gegen Lemmings, Eye of the Beholder, Ishido, Logical u.a. Steffen Stemmler, Lindenstr. 16, O — 9340 Marienberg

Verkaufe Amiga Originale: Bundesliga Manager 35 DM, Table Tennis Sim., Captain Blood, Interphase, Circus Attractions 25 DM, Rockstar, MIG 29 v.Codemasters, Espionage 15 DM, T. Pecht, Friedhofstr. 4, 8728 Halfort

Verkaufe Originale: Neu alle (45): Prince of Persia, MUDS, Khalaan, VB alle (30): Shogun, Live & Let Die, The King of Chicago. Tel.: 0991/91226

Verkaufe Originale: F-19, F-29, PGA Tour Golf, Railroad Tycoon, M-I, Pirates, Bandit Kings, Flightsimulator II etc. Tel.: 02541/81309 (Adam)

Amiga Habe neueste Soft z.B. Gods, Hill Street Blues, Hunter, Return of the Medusa und 500 andere neue Soft. Suche R-Type II, Railroad Tycoon, Their finest hour, Das Boot und Gunboat. Suche auch Speichererweiterung für höchstens 80 DM. Ruft an unter 030/6037938

Verkaufe folgende Amiga-Originale: Klax 40 DM, Manchester United 40 DM, Invest 50 DM, Beach Volley 55 DM, World Soccer 20 DM. Alle Spiele sind 100 % in Ordnung. Auch Tausch gegen folgende Spiele möglich: MUDS, Cruise for a Corpse (deutsch), Operation Stealth (deutsch), Elvira, Die Kathedrale oder F-15 Strike Eagle II. Schreibt an: Ulli Hartmann, Niebuhrstr. 57 b, 1000 Berlin 12.

Verkaufe Originale! Nightdawn, Seconds Out, Links, The Quest for the Time Bird, Aladins M. Lamp zu je 100 DM oder tausche alle gegen Life & Death. Tel.: 09321/31933 (nach 19.00)

Verkaufe wegen Doppelschenkung die beiden Spiele Legend of Faerghail (70 DM) und Lords of the Rising Sun (50 DM). Beide sehr neu, nur L.o.L.R.S. (dt.) hat eine kleine Macke an der Schachtel, (Legend o.F. kompl. dt.). Schreibt an: Tobias Bleibel, Hoher Rain 9, 7243 Vöhringen

Verkaufe folgende Orig.: Chuck Rock, Flood und Prehistoric. Tausche auch. Tel.: 08141/18585 oder schreibt mir: Felix Hasmler, Bismarckstr. 5, 8080 Fürstentfeldbruck. Jedes Games kostet 40 DM.

Verkaufe Face Off & Moonwalker für je 30 DM. Brat für 65 DM. (Alles 100 % Originale). Tausche auch gegen die Test Drive II Collection. Matthias Fischer, Ludwig-Thoma-Str. 38, 8039 Puchheim.

Verkaufe Battle Isle für 65 DM plus Porto. So gut wie neu. Tel.: 0711/5301422 (Thomas) bis 20.00 Uhr

Verkaufe Originale: Populous, Desert, Red Storm Rising, Pirates! Dungeon Master, Invest, Silent Service u.v.a. je 25 DM, Strike Eagle II für 40 DM. Thomas Gefner, Ferd.-von-Schill-Str. 38, O — 3037 Magdeburg







# BRANDNEU Ab sofort bei Ihrem Zeitschriften händler



**PROBEHEFT**  
gegen einen  
20 DM Schein  
anfordern bei:  
**Schatztruhe**  
Nohlstraße 76  
W4200-Oberhausen



**PPrint-DTP jr.**  
**Kleingrafiken**  
**KSS Seeschlacht**  
**Der Spion**  
**Die Göttin**

Verkaufe Originalspiele: Turrican I & II 80 DM, Tower of Babel 50 DM, Rock & Roll 30 DM, X-Copy 30 DM, Lemmings 45 DM, Fantavision 25 DM, Oase 20 DM, Setkey Words 10 DM. Alle zusammen 200 DM. Tel.: 97561/71422 (Oscar)

Verk. IK+, R-Type I, Rockstar, Fantasy World Dizzy, Treasure Island Dizzy je 15 DM, Xenon I u. X-Out je 20 DM, SWIV 50 DM, Kengi 30 DM, Flood 25 DM u. Populous I für 30 DM. Ruft an: 06643/1254 (Steffen)

Verkaufe Original Amiga Games: Monkey Island, Kings Quest IV, Space Quest III, Oper. Stealth je 50 DM; Gods, Brat, Cadaver, Paratrooper 90, Wings of Death, M.U.D.S. je 40 DM. Tel.: 08822/4517 mit Mengenrabatt

Für die neueste Software (Amiga, PC) ruft diese Nummer: 021/0323733!

Beckertext II (150 DM), Beckertools (45 DM), Amiga Toolbox (45 DM), Bobby (15 DM), Impossamole (38 DM), Corruption (25 DM), Glücksrad (15 DM), Hate (15 DM), Puffys Saga (15 DM), Atomix (25 DM) Adrian Rodi, Tel.: 06224/3841

Verschenke leider nichts! Verkaufe dafür zu Dumpingpreisen Originale: Shadowgate (25 DM), Demomaker (50 DM), Powerdrome (15 DM), Marble Madness (30 DM), Giana Sisters (20 DM), Archipelagos (10 DM), Roadwars (10 DM) und Stereo ProSample Studio & Netzeil & Software (145 DM) wegen Doppelschenkung. Tel.: 02131/65784 (Philipp)

Verkaufe Originale: Wolfpack, Centurion Defender of Rome, Warlords, Winter Olympiad. Ruft an bei: 02207/4290 (Gerd)

Verkaufe Originalspiele für Amiga: F-19 (50 DM), Midwinter I (50 DM), Chuck Rock (45 DM), The Plague (35 DM), The Final Battle (25 DM); Komplettpreis 190 DM. Telefonisch erreichbar ab 17.00 Uhr. Tel.: 0711/732562 Thorsten

Verkaufe Orig. Games: Battle Isle (AJ 10/91: 91 %) für 50 DM, F-15 Strike Eagle II (AJ 5/91: 89 %) für 55 DM, Powermonger, Ishido, Midwinter, Gods, Toki für 48 DM, Miami Chase, Arkanoïd II, Blood Money für 20 DM. Alle Spiele komplett mit Verpackung u. Anleitung, sowie alle möglichen Extras. Übernahme Porto u. Verpackung, Straka Milan, Euschertsfurth 250, 8351 Lalling, Tel.: 09904/1371

Biete: Bundesliga Man, Prof., Powermonger je 50 DM, Great Courts I, North & South je 20 DM & VS, Basketball 30 DM. 100 % Originale. U. Schwahn, Hans-Sachs-Str. 47, 7518 Bretten

Verkaufe Kings Quest IV und Battle Command und Bundesl. Manager Prof. (Originale). Höchstgebot pro Game bekommt den Zuschlag. Andre Kögler, Lämmerswalder Str. 29, 0 — Dresden

Neue PC-Anwender und Spiele (PD u. Originale). Gratisinfo anfordern. H. Vitz, PF 13, A — 1145 Wien, Kennwort MS-DOS

Their finest hour: Für alle Freaks gibt es jetzt das Crew Construction Kit! Erstellt Euch Eure Top Piloten einfach per Mausclick! Alles ist einstellbar (Rang, Score usw.). Für nur 15 DM! Thomas Günther, Erkrather Str. 109, 4000 Düsseldorf I

Verk. u. tausche gut erhaltene Amiga Originale z.B. Legend of Faerghall, Die Stadt der Löwen, Arcana, Bad Company, Day of the Pharon, Hotshot gegen Chaos Strikes Back, Cadaver, Eye of the Beholder etc. Bitte ruft an: 09708/1310

Verkaufe Originale! Lost Dutchman Mine, 688 Attack Sub je 45 DM, Imperium 50 DM, Larry III 60 DM (mit Lösungsheft) Tel.: 04161/52187 (ab 18.00 Uhr)

Verkaufe Originale! Amiga Fun Games

je 10 DM (11/90 bis 2/91) Viruskiller Professional V2.0 für 25 DM. PD Liste anfordern gegen 1,50 DM Rückporto. Dietmar Schulte, Bursweg 11, 4795 Delbrück-Schönung

Verkaufe Monkey Island, wie neu mit Originalverpackung für 50 DM und Great Courts 2 für 45 DM. Zusammen nur 85 DM. Armin Loderer, Tel.: 08138/501, ab 14.00 Uhr.

Verkaufe Century (Orig. kaum gespielt) wegen Doppelschenkung, Janho Kukolja, Am Weiten Blick 80, 5880 Lüdenscheid, Tel.: 02351/53434

Verk. UMS II (ohne Napoleon) für 60 DM (NP 100 DM), Cash für 50 DM (NP 80 DM), World Championship Soccer für 30 DM (NP 80 DM), Footballmanager II für 20 DM (45 DM), Times of Lore für 10 DM (NP 60 DM). Alles mit Anleitung und Verpackung. Ohne Verpackung: FMI 8 DM, Pirates 20 DM!! Tel.: 09323/5334

Mit Labelpaint professionelle Etiketten in Minutenschnelle selbst erstellen. Das PD-Programm bietet sehr viele Optionen, grafische Möglichkeiten, viele Etiketten sind vorgegeben. Mit 10 DM Vorkasse bestellen bei: Michael Jakob, Lammerschiedstr. 90, 6601 Nutzhof

Verkaufe Originale 100 % OK. Super Cars I 45 DM, Monkey Island 60 DM, Space Quest 3 (deutsch) 70 DM, Rocket Ranger 30 DM, Super Hang On 30 DM. Tel.: 0201/765609 (18 bis 20 Uhr)

Amiga 100 % Originale: Mig 29 für 70 DM VB, F-15 Str. Eag. II (1 MB) für 60 DM VB, Ossowski Schatztruhe Disk Lab 1.2 für 50 DM VB. Alles mit dt. Anl./Handbuch. Tel.: 0234/294380

Verkaufe Originalspiele: Corporation & Dragon's Lair I mit Anleitung & Orig. Verpackung. Preise — Verhandlungssache. Marc Pitzer, Zur Klaus 29, 3550 Marburg 6

Wir haben die neuesten Spiele für den C64 und Amiga zu verkaufen (keine Raubkopien, alles original verpackt!) Ca. 150 neue Titel vorhanden. Privater Verkauf. Jedes Spiel kostet zwischen 10 u. 25 DM anstatt 60 — 100 DM. Nur solange Vorrat reicht. Gegen 3 DM Porto gibt's einen Komplettkatalog mit allen Spielen und den Preisen. Bitte System angeben. J.D. Mallander, Stichwort: Spiele, Knufstr. 28, 4290 Bacholt

Verkaufe Kick off I & Extra Time für 50 DM und Hacker II für 100 DM und Laufwerk für 300 DM — C 3,5 Zoll. Suche noch Tauschpartner für PDs! Schreibt an: Sascha Schimkat, Bentelerstr. 160, 4831 Langenberg 2 oder Tel.: 02944/2194 (von 18.00 bis 20.00 Uhr)

Verkaufe oder tausche Amiga Original Software: Dino Wars, Unreal, Drakhen: je 35 DM; Champion of Raj, Dragon Breed, Torvak the Warrior, Night Shift, Flip II & Magnose: je 30 DM; Sorcerer Lord: 20 DM und Corporation und Mission Disk (leider ohne Anleitung) für nur 40 DM. Alle zusammen für 270 DM. Markus Hanauer, Rodensteinstr. 6, 8524 Neumkirchen. Tel.: 09134/5785

Verkaufe folgende Originale: 3 D Construction Kit, M1 Tank Platoon, Turrican, Tie Break, Golden Axe, Rick Dangerous 2 und noch mehr. Tel.: 07121/240386

Verkaufe AMOS Programmiersprache mit Extradisks usw. für ca. 90 DM. Gunnar Esser, Lavendelweg, 5000 Köln 71

Verkaufe Lösungen zu: Dungeon Master (mit Karten), Gold Rush, Leisure Suit Larry I, II und III, Manhunter NY, Police Quest I und II, Space Quest I und II, Zack Mc Kracken, Indiana Jones II, Kings Quest I — IV, Fairy Tale Adventure, Shadowgate, Uninvited, Loom, Dragon Wars, Codename Ice-man, Champions of Kryn, Island of Lost Hope, Stück 10 DM. Porto bezahlbar. Ruft an bei Marco Flaschenberger, Tel.: 06029/8445 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Originale mit deutschen An-

leitungen: Combo Racer, Elite, Manchester UTD, Indy 3 je 40 DM, Paratrooper 90, RAT, American Dreams je 45 DM, American Icehockey 55 DM, Light Corridor 35 DM incl. Porto. 08223/3775

Supersonderangebot: Original Amiga Spiele Invest, Wild West World, Marine Mansion, Elvira, Cadaver, Operation Stealth (alle Spiele 1000 % OK, Originalverpackung, Anleitungen und komplett Deutsch) für komplett 219 DM oder einzeln ab 45 DM. Lösungshilfen werden geboten. Tel.: 07276/7376

Verk. Orig. Games für Amiga: Continental Circus 10 DM, Oliver and Co 10 DM, Reise zum Mittelpunkt der Erde 8 DM, Licence to kill 10 DM, zusammen 30 DM. Tausche auch gegen Lotus 1 oder 2, Mario Hitscher, Hauptstr. 77, 6731 Altdorf, Tel.: 06327/845

Verk. Orig. Amiga-Spiele: Eye of the Beholder, Fate, Spirit of Adventures, F-15 Strike Eagle II je 50 DM, auch Tausch. 08671/20995

Verkaufe Originale: Larry I — 3 80 DM, Heros Quest, Space Quest III je 55 DM, Manhunter N.Y., 20 DM, Dinowars, North Sea Inferno je 30 DM, Powermonger, Zak Mc Kracken zu je 35 DM, Altered Beast 15 DM und weitere 10 Originale. Nikolaus Engler, Zwickauer Str. 27, 4000 Düsseldorf 12. Tel.: 0211/275209

Verkaufe folgende Originale: Suche nach dem Vogel der Zeit, Mission Elevator, Footballmanager (Addictive), Dragon Spirit, Oliver & Compagnie, Super-Quintet (Bubble Ghost, Warlocks Quest, Chamonix Challenge, Passengers on the Wind I u. 2.), Chicago 90, Suche Amiga Joker II u. 12/89, 1,2,3/90. Außerdem bin ich dankbar für alle Tricks u. Tips rund um den Amiga 500. Frank Kutz, Hanns-Eisler-Str. 32, 0 — 2400 Wismar

Verk.Originale: Khalaan, Spy vs. Spy, Untouchables, Siduon, Beast I, Bards Tale I: 17 — 35 DM pro Spiel. D. Duwe, Angerstr. 44, 3406 Bovenden I

Verkaufe Wayne Gretzky Hockey 35 DM, UMS II 45 DM, Jeanne d'Arc 20 DM, Their Finest Hour 40 DM, Manhunter New York 40 DM, Kings Quest I & II 28 DM. Tausche auch gegen Conquest of Camelot, Preise VB! Alle zusammen: 185 DM. Ruft an: 07022/36290 (Michael)

Verkaufe Amiga Originale! Cadaver, F-16 Combat, Champions of Kryn je 40 DM; Spy who Loved me, Populous, Turrican je 30 DM; Elvira 45 DM, Space Quest III m. Lösungsbuch 60 DM. Angebot alles zusammen 260 DM. Tel.: 040/6426296 (Christian)

Achtung! Verkaufe Hits wie: Elvira (dt.), Powermonger, Ski or die (Orig. Verp.), Table Tennis, Italy 90, Prison III, Jumpin Jackson, Deep Space; alle Spiele zw. 25 u. 60 DM. Tausche auch gegen Gameboyspiele. Ruft an: 089/3135233 (Martin)

Verkaufe folgende Amiga-Originale: Robot, Operation Neptune und Batman the Caped Crusader für je 10 DM; Xenon 2 und Kid Gloves für je 15 DM; und Super Cars 2 für 20 DM. Tel.: 030/4652356 (Adam)

Amiga Verk. Duck Tales u. F-29 Retaliator orig. für jew. 68 DM / Falcon Mission 2 55 DM. Tel.: 05250/54027

Verkaufe ca. 100 Originale für den Amiga. Neuheiten sowie auch Klassiker. Liste anfordern. Bitte 1 DM RP beilegen. Stichwort: Joker, Bernhard Kommode, Th.-Heuss-Platz 2, 7012 Fellbach

Austria Topaktuelle Amiga Software. Liste auf Anfrage. Andreas Tatarski, 3671 Krummholbaum 175. Tel.: 07413/66942 ab 18 Uhr

Verkaufe Originale Fate — Gates of Dawn, Turbo Print 2, eigene PD Serie, Demos, Lösungen und Zubehör (Disks, Pads, Boxen) kostenlose Liste bei Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71 oder unter 0221/7088544



Verkaufe Amiga-Originals! Populous, Monkey Island, Indy 3 (Adv.), Kick Off 2, Batman 1-Movie und Asterix Oper. Hinkelstein für 50 DM. Transworld, Invest, Sim City Terr. Editor, U.S.S. John Young, Oil Imperium, Nightdawn, Flood und Accolade in Action für 35 DM. Alles mit Anleitung. Ruft an (Andreas) 08323/8975

Verkaufe für den Amiga 500 das Super Quartett (4 Spiele: Altered Beast, New Z. Story, Run t. Gauntlet, B. Volley) für ca. 60 DM VB. Außerdem das Modul Goonies II für das NES, VB 50 DM. Tel.: 040856779, Hanno

Monkey Island, RSI Demomaker. Preis nach Vereinbarung. Austria Tel.: 07413/66942 ab 18 Uhr (Andreas)

Verkaufe Amiga-Originals (komplett mit Anleitung u. Verpackung): M.U.D.S., Killing Cloud, Speedball 2, Battlestorm, Corporation je 30 DM; Second World 25 DM. (Nur per Nachnahme). Tel.: 0231/253810

Verkaufe Monkey Island und Legend of Faerguail für je VB 45 DM, oder auch Tausch möglich gegen z.B. Maupiti Island, Wild West World, Rings of Medusa, On the Road. Tel.: 0214/46504

Verkaufe Originals: Xenon 2, Drakken, Supremacy, Future Wars, K. Q. 1 — 3, Flood, Lords of Doom, The Pawn, Castle Master, Interphase, Grand Slam, Infocom u.v.m. Suche auch größere Spieleposten. Tel.: 0271/355297

Verkaufe Amiga Originals Garza II, Transworld, Soccer Manager u. Manchester Utd., Oil Imperium, F-19! Jedes Spiel für 30 DM oder alle zusammen für 160 DM. Schreibt an: Hermann Tomczak, In der Aue 12, 6274 Wallraabenstein

Verkaufe Nintendo, Mario 3, Turtles 2 und andere Spiele & Light Phaser & Remote Controller & Handbuch & 55 cm Farbfernseher & kostenloses Texas Instrument Computer & Monitor. Preis nur 900 DM statt 1800 DM Neupreis. Mo — Frei, 13 — 22 Uhr, Sa u. So ganztags. Tel.: 0611/307307

Verkaufe Lotus Esprit für 35 DM, Dino Wars 35 DM, M.U.D.S. 50 DM und The Final Whistle 10 DM. Wer Interesse hat, der ruft doch mal an. Tel.: 05242/34462. Fragt nach Noel

Amiga Orig.-Soft für 25 DM: Player Manager, Toyota GT Rally, Great Courts, Kick Off 1 m. Extra Time Disk, Transworld, Michael Mergner, Jean-Paul-Str. 14, 8662 Helmbrechts

Verkaufe 21 (!) Amiga Spiele (nur Originals) z.B. St. Dragon, Chuck Rock, The Plague usw. Tel.: 0921/13657 (ab 17.45 Uhr). Bestellung nur per Nachnahme

Verkaufe Their finest Hour und Legend of Faerguail für je 50 DM. Tel.: 04161/86332

Verkaufe oder tausche Dragonflight, Eye of the Beholder, Powermonger, Rane of the Cosmic Forge, Spherical und Wings of Death gegen Wonderland, Monkey Islands, Fate usw. Tel.: 08761/9321

Verkaufe neuwertige Amiga-Originals: F-15 II 50 DM, Turrican II 40 DM, X-Out 25 DM und Silent Service II 55 DM. Tel.: 02244/80145

Verkaufe oder tausche folgende Amiga Originalspiele: Blitzkrieg in den Ardennen 30 DM, Blue Max, Suche Tauschpartner! Schreibt an Norbert Hütte, von-Vincke-Str. 14, 4716 Offen. Tel.: 02595/9272

Verk. Summer Olympiad für 15 DM und Microprose Soccer für 20 DM. 100 % OK. Tel.: 0640877718 Daniel

Verkaufe Amiga Originals: F-29 Retaliator, Lethal Zone, Running Man, Barbarian 2, Star Wars, Lizenz zum Töten. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06371/50393

Verkaufe Amiga Orig. wie z.B. Robocop II zu 35 DM, Powermonger zu 35 DM oder 11 Spiele (18) Disk. zu 250

DM VB. Tel.: 09303/8163 von 17.00 — 20.00 Uhr

Public Domain — Null Problemo! PD Soft für Atari ST, Amiga, MS-DOS, C64, 128, +4 in reichlicher Menge in unserer Clubbibliothek! Infos bei Computercub Ruhrgebiet, Volker Coert, Bornstr. 27, 4300 Essen 1. Only Legal Soft!

CH: DATACOM MAILBOX! Größte Mailbox der Schweiz, 14 Linien, 4,8 GIGA Programmangebot. Vorwahl aus dem Ausland 0049/61/311 91 93 für CH 061/311 91 93

Challenger DM 10/Kickstart 1 — 380 und Fish 50 — 490 je Disk. 1,30 DM, verschiedene Amiga-Zeitschriften & Becker Text I DM 79 zu verkaufen. J. Noetzel, Elisabethstr. 36, 4040 Neuss 21

Verkaufe: Powermonger, TV Sports Football, Jumping Jackson u.v.a. (je 25 — 40 DM). Suche: Kaiser, Wild West World, Midwinter I & II; Tausch ist möglich. Call Thomas 09284/6445

Verkaufe Amiga Originals: Eye of the Beholder, Monkey Island, Red Storm Rising, Elite, Cadaver u.v.m. Liste anfordern bei Willy Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

Verk. D-Paint IV (250), D-Video III (200), Data Becker Demo Makers & Zusatzdisk (40), Digi Paint III (150), 3D-Construction Kit (100), 3 D Sprinter (50) u. Becker Text II (100) wegen Systemwechsel. Alles neuwertige Originals u. 100 % OK! Manches mit Verpackung. Ruft an: 0461/74882 oder schreibt an Sven Jacobsen, Postfach 1243, 2398 Harrislee

Verkaufe wegen Systemwechsel das DTP Programm Publishing Partner Master Version 2:1 für nur 400 DM, NP 600 DM, Daniel Ruppel, Plesseblick 18, 3412 Angerstein oder telefonisch unter der Rufnr. 05503/3044 ab 18 Uhr.

Verkaufe Originals! 10 Superspiele u.a. Falcon, Pirates, 688 Attack Sub, Police 2, Wolfpack, Populous, Battle of Brit. etc. kompl. 290 DM. Tel.: 0711/556039 ab 18 h

Verkaufe Originals: Ultima 5, Power Drift, Midnight Resistance. Tausche auch! Preis VB. Tel.: 02533/1070 (Andre verlangen)

Verk. Manchester United Europe für 49 DM incl. Versandk. oder Tausch gegen Battle Isle. Zahle auch 10 DM drauf. Tel.: 089/8202265 (Chris)

Verkaufe Amiga-Originals: Lords of Doom, Logo, Transworld und Sarakon für 30 DM das Stück, alles mit Anleitung. Ruft mal an. Tel.: 04284/515 (Christoph)

Stop Wer tauscht oder kauft Lords of Doom? Ich würde gegen Falcon, Kick Off II, Flight of the Intruder, Monkey Island usw. tauschen. Das Spiel verkaufe ich für 30 DM. Schreibt an David Clayton, Holunderweg 17, 4912 Löhne 1 oder ruft an 05732/4987

Verkaufe Amiga Games!!! Their finest Hour für 55 DM, Wings für 45 DM, Falcon Mission Disk für 40 DM, Combat Pilot für 45 DM und Anleitung für Balance of Power für 10 DM. Tel.: 0841/25400

Verkaufe oder tausche Amiga Originals per N.N. 40 DM pro Stck.: Super Monaco Grand Prix, Lotus Turbo Esprit, Full Metal Planete u.v.a. 02822/52415

Rollenspiele! Adventures! Handelsspiele! Zu verkaufen: Monkey Island 40 DM, Loom 35 DM, Zak 35 DM, Maniac Mansion 35 DM, Ultima 5 40 DM, Dragonflight 35 DM, Ralf Glau Edition (Vermeer, Hanse, Yuppi) 45 DM, alle für nur 250 DM (15 DM Ersparnis). Alles natürlich Originals! Tel.: 06427/2243; Alexander von Hedenström, Burgwaldstr.19, 3553 Cölbe-Schönstadt

Amiga PD! Verkaufe für Amiga gute PD Soft. Disk schon ab 2 DM. Diskette im Preis enthalten. Fordert gegen 1 DM

Rückporto Liste an: Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wülpinghausen

Verkaufe Originals mit Anleitungen: Eco Phantoms, F 15 Strike Eagle, Moonshine Racers, Railroad Tycoon, Killing Cloud, Eye of the Beholder, Big Business, Gunboat, Armour-Geddon, Spirit of Excalibur. Ruft an unter: 089/3084685 (ab 16.00)

Verkaufe: Knight Force, Grand Slam Tennis, Bad Cat, Startrash, Flip it & Mongoose für je 10 DM. Zusammen 40 DM. Außerdem Brat 35 DM u. F 15 II 55 DM. Ab 16.00 Uhr: 0841/38827 (Jochen)

Originals! Verkaufe Railroad Tycoon (40 DM), Elvira (35 DM), Monkey Island (40 DM), Kick Off (15 DM), Megaroids (15 DM), Speedball (15 DM), The Seven Gates of Jambala (10 DM), Wonderland (35 DM), Wild West World (35 DM), Pirates (20 DM), Jocky Wilsons Darts (10 DM), Powermonger (30 DM), oder zusammen für 290 DM. Tausch möglich! Schreibt an: Udo Tietze, Hauptstr. 21, O — 8101 Cunnendorf, Oder ruft unter Dresden/39496 an.

Verkaufe Top Originals: Dragons Lair II (Time Warp und Escape I. Singes Castle), Beast II, Power Drift, Evil Garden, Red Sector Demo-Maker & Extra-Disk. Gute Preise! Tel.: 0511/733537 (Thorsten)

Verkaufe folgende Amiga Originals mit Anleitung und Verpackung: Battle Chess II — Chinese Chess und The Plague. Tel.: 02233/77494 (Jan)

Bei uns bekommst Du die neuesten Amiga-Games. Bitte erst nach dem Info-Blatt fragen. Schreib an: Postfach 1142, 2398 Harrislee (Rückporto beilegen!)

Verk. Originals für Amiga: Batman 10 DM, Double Dragon, Afterburner je 6,50 DM, Star Trek 5 DM und Roger Rabbit 12 DM, 100 % in Ordnung. Ralf Echter, Mühlwinkel 5, 8857 Wertingen

Verkaufe Monkey Island für 59 DM und Space Quest III für 65 DM. Kai Köhler, Calenberger Str. 11, 3204 Nordstemmen

Achtung! Verkaufe oder tausche Amiga Originals: Rings of Medusa 60 DM, Red Heat, Micro Prose Soccer 30 DM, Emperor of the Mines, Kenny Dalgligh-Soccer Manager 20 DM (alles in deutsch) Suche Railroad Tycoon und Bundesliga Manager professional (Tausche auch 2:1 oder 3:1) Tel.: 089/7141976 (Jugi verlangen!)

Verkaufe Amiga Originals: F 19 Stealth Fighter für 65 DM und Bloodwych für 25 DM. Tel.: 08233/60792

Verkaufe Amiga Originals: Thunderstrike, Wings of Death je 30 DM, Turrican II 40 DM und F 15 II für 50 DM. Außerdem Silent Service für 60 DM. Alle neuwertig. Tel.: 02244/80145

Kostenlos gibt es bei mir zwar nichts, aber ich kann Euch jedes Spiel, jede Art von Software und Hardware besorgen. Egal für welchen Computer! Ich kann die Preise niedrig halten, weil ich direkt vom Hersteller beziehe. Testet mich!! Tel.: 08782/8145 Fax: 8342, Fischer Rudolf, Am Marktplatz 9, 8308 Pfaffenhausen

Verkaufe Originalsoftware: Silent Service II für 55 DM und Dragon's Lair I 25 DM, Chaos Strikes Back & Corporation jeweils 45 DM mit Originalverpackungen und Anleitungen! Schreibt an: Marc Pitzer, Zur Klausur 29, 3550 Marburg 6

Verkaufe: UMS II Nations at War, eine Simulation zu schlappen 50 DM (natürlich Original!). Schreibt an: Thomas Drerup, Hoher Heckenweg 112, 4400 Münster, Tel.: 0251/234303

Amiga!! Verkaufe Roadwar 2000 und Superleague Soccer für je 25 DM, The Immortal, Maniac Mansion, Indiana Jones für je 40 DM, Loom, Monkey Islands, M.U.D.S. für je 45 DM. Tel.: 06203/13200

## SOFTPOWER

# Berlin

### Top 10 AMIGA

Special Forces	99.-
Pinball Dreams	69.-
Elvira II	89.-
Conquestador	79.-
Black Crypt	69.-
Apydia	79.-
Airbus A 320	119.-
Formula One G.P.	85.-
Sim Ant	99.-
Ultima VI	85.-

**Beste Lieferfähigkeit  
durch Berlins größtes  
Lager an PC + AMIGA  
Spielen wird garantiert!**

### Top 10 IBM / PC

Monkey Island 2 Dt.	99.-
Civilization Dt.	119.-
Star Trek	89.-
Falcon 3.0	119.-
Elvira II	99.-
Shuttle Simulator	129.-
Roger Rabbit + Sound	149.-
Might and Magic III	99.-
Wing Commander II	99.-
Larry V Deutsch	99.-

**Mail Order I  
Alle Preise inclusive  
Porto + Verpackung**

## Special New's

**Pinball Dreams  
Wettbewerb!**  
 Der Kunde, der am Samstag,  
 dem 23.05.92,  
 die höchste Punktzahl erreicht,  
 gewinnt ein Spiel seiner Wahl!

## SOFTPOWER

### Überall in Berlin! Rufen Sie uns an!

## SOFTPOWER

### Hauptgeschäft Schwedenstr. 18c 1000 Berlin 65 Fax. 030 / 492 2057 Filliale Spandau Schönwalder Str. 65 1000 Berlin 20 **030 / 492 20 56**



ABANDONED PLACES	89.-
AGONY	29.-
AIRBUS 320	119.-
AMBERSTAR	89.-
AMNIO	29.-
ANOTHER WORLD	69.-
APIDYA	75.-
AWARD WINNERS	69.-
BADLANDS	15.-
BATTLE ISLE	89.-
BIRDS OF PREY	59.-
BLACK CRYPT	69.-
BLACK GOLD	79.-
BUBBLE BOBBLE	25.-
BUG BOMBER	29.-
BUNDESL.MAN.PRO.	89.-
COLOSSUS CHESS X	19.-
CONQUESTADOR	79.-
DRAGON STRIKE	19.-
EINMAL KANZLER SEIN	79.-
ELVIRA II	89.-
EYE OF THE BEHOLDER	89.-
F15 STRIKE EAGLE II	89.-
F16 COMBAT PILOT	29.-
F16 FALCON CDTV	79.-
FIRST SAMURAI	89.-
FLIGHT O.T.INTRUD.	99.-
FOOTBALL CRAZY	69.-
GATEWAY T.SAV.FRONT.	69.-
GRAND PRIX	89.-
HARLEQUIN	69.-
HARPOON 1.21	89.-
-EDITOR 1.21	55.-
JAMES POND	25.-
KHALAAN	19.-
KICK OFF II	69.-
KNIGHTS O.T.SKY	89.-
LEIS. LARRY V	99.-
LEMMINGS	69.-
-DATA DISC	49.-
LOTUS ESPRIT 2	69.-
MASTERBLAZER	19.-
NO.1 COMPILATION	79.-
ORC	69.-
PANZERBATTLES	69.-
PARAGLIDING	89.-
PINBALL DREAMS	69.-
POPULOUS 2	69.-
POPULOUS EDITOR	25.-
POWERMONGER	69.-
-DATA DISC WWI	25.-
RAINBOW ISLAND	25.-
RAILROAD TYCOON	89.-
RED BARON	99.-
RETURN OF MEDUSA	29.-
ROBOCOD 2	69.-
SEC.O.MONKEY ISL.2	89.-
SHADOWLANDS	79.-
SIM ANT	99.-
SIM CITY + POPULOUS	79.-
SILENT SERVICE II	99.-
SPACE QUEST IV	59.-
SPECIAL FORCES	99.-
STEIGENBERGER	59.-
THREE STOOGES	19.-
TIP OFF	29.-
TITUS THE FOX	75.-
TRADERS	29.-
ULTIMA VI	59.-
VROOM	59.-
WOLFCHILD	69.-
Z-OUT	15.-

Bodega Bay zu verkaufen! Falls Ihr nicht willt, was das ist, schaut in AMIGA JOKER 3/91. 4/91. 650 DM VB. Tel.: 0911/440819

AUSTRIA Verkäufe Lethal Zone! 101 % OK für 100 88, natürlich Original. call: 05282/3921 (Mario)

Verkaufe Software! Habe über 110 Amiga-Originale anzubieten. Alle mit Anleitung und Verpackung. Dino Wars, Full Metal Planete, Great Courts, Indy 500, Invest, James Pond, Kick Off, Kings's Quest IV, Lemmings, Pirates, Populous, Sim City etc. Liste gegen internationalen Antwortschein (bei jeder Post erhältlich). Ole Brandenburg, Saudi Wiener & Trachte, PO Box 5627, Riyadh, Saudi Arabien

Verkaufe Original Amigaspiele: USS John Young 35 DM, F 29 Retaliator 45 DM, Wolfpack 60 DM und andere Spiele. Armin Wätler, Lenauplatz 7, 5000 Köln 30, Tel.: 0221/5506303

Verschenke Software! Keine Raubkopien. Info gegen 1 DM in Briefmarken. Th. Brandl, PF 1221/01, W — 8418 Teublitz

Verkaufe Amiga Originale: Sim City Future Cities, Big Business, Suche AJ (100% erhalten) 11/89, 12/89, 1/3/5/11-90 je 8 DM. Alexander Schulz, Neubrandenburg, Tel.: 42632

Verkaufe preiswert Originale für Amiga (originalverpackt, 100 % okay) Zum Beispiel: Toki, Turrican 2, Toyota Celta Rallye, Masterblazer etc. Bin auch an Tausch interessiert (nur neue Spiele). Christian Betz, Anemonenweg 6, 6682 Ottweiler

## Tausche Software

Tausche Loom (Lucasfilm Adventure) gegen Sim City oder Space Quest III (nur deutsch). Nur Originale! Matthias Barell, Hauptstr. 15, 8531 Sagenheim

Tausche Space Quest III, Indy 500, Battle Isle gegen F-19 StealthFighter, Midwinter II, Gunboat, Hill Street Blues. Tausche auch T.D. III (Muscle Cars gegen Kick Off II, Final Whistle) Schreibt an: Daniel Buser, Mettlen 18, CH — 4456 Tenniken, Tel.: (Vorwahl CH) 061/983961

Tausche Amiga Originale! Und zwar: Rainbow Islands, Turrican, Chase H.Q., X-Out, Batman the Movie, Indy and the Last Crusade, Ghostbusters II und Altered Beast gegen Monkey Island und Maniac Mansion (beide in deutsch). Games an: Stefan Wetzl, Richard-Brauer-Str. 20, 2120 Lüneburg

Tausche Eye of the Beholder, Originaldisk, 100 % OK, kaum gespielt, gegen Cadaver oder R-Type 2 oder Blazing Thunder (ja wirklich!) oder Beast I oder Gods. Suche zuverlässigen Tauschpartner für Games und Selfmade-Anims. Thomas Bock, Wernigeröderstr. 4, O — 3705 Ilsenburg/Harz

Tausche Beast 2 und F-16 Falcon gegen Leisure Suit Larry 3. Schreibt an Ely Frömelt jun., In der Siedlung 1, 3070 Nienburg/Weser

Ich habe neueste Soft! Holt Euch eine Liste! Suche Tauschpartner! Außerdem: RTX — Decoder für 50 DM und viele Spiele zu fairen Preisen! 100 % zuverlässig. Bekomme alles auf Anfrage. Schreib mir, Niki Hächl, Herbstweg 5, 8221 Bergen

Tausche Amiga Games! 100 % OK. Ich gebe Euch F/A-18 Interceptor und Indiana Jones und the Last Crusade gegen Maniac Mansion oder Secret of the Monkey Island, aber Original! Tel.: 06007/7533

Tausche Death Trap gegen Wonderboy oder Wrestling. Daniel Sus, Pieserstr. 31, O — 2790 Schwerin

Suche Amiga Joker 3/91 (gut erhalten), Hard Drivin 2 (Original) 100 % OK, evtl. Tausch gegen Dogs of War (100 % Original) Thomas Ernst, Thielmannstr. 79, O — 1220 Eisenhüttenstadt

Ich möchte das Spiel Monkey Island und tausche dafür Dragons Lair II und Asterix Original. Bernd Cassemeyer, Hebbelstr. 84, 3500 Kassel

Tausche Turrican, AMC, Masterblazer, Out Run, Plaque, 1943, Gauntlet II, Street Fighter gegen Strider 2, Alien Syndrum, Ninja Remix, Interceptor. Angebote schriftl. an Z. Hrgota, Wittener Str. 113 A, 4620 Castrop-Rauxel

Tausche meine Atari-Lynx-Spielekonsole & 9 Spiele: Klax, Warbirds, Gates of Zendo, California Games, Slime World, Blue Lightning, Gauntlet, Chips Challenge u. Road Blaster gegen Bars & Pipes Prof. (Orig.) oder gegen den Channel-Videoat-Decoder & alle dazugehörigen Kabel f. Amiga! Oder verkaufe für 350 DM. Tel.: 069/700757 ab 20 Uhr o. Sa/So. Tausche auch Amiga u. Mega Drive Games!!

Verk. u. tausche Amiga Orig. Bundesliga Manager Prof. 45 DM gg. Elvira dt. Tel.: 08442/8539

Tausche Originale! Panza Kick Boxing oder Manchester United Europe oder O8 Imperium gegen NAM oder Midnight Resistance. Malik Götter, Elsterstr. 7, O — 9930 Adorf

Tausche oder verkaufe Orig. Cardinal o.t. Kremlin für 45 DM oder tausche gegen Space oder Robocop 2. Schreibt an: Daniel Polokuscher, Brieger Weg 3, 5300 Bonn I oder ruft an 0228/663610

Suche neueste Games, Demos und Anwenderprogramme — und zwar billig! Also swapping! Schreibt Eure Listen an: Elmar Gimpf, A — 5421 Adnet 186, Austria, PS: Die ersten 15 bekommen gratis 1 Apidya-Demo. Be fast!

Achtung! Tausche Battle Isle gegen Midwinter 2 und Double Dragon gegen Strider oder verkaufe beide für 80 DM. Beide in 1 A Zustand. Tel.: 07152/25542 von 13-18 Uhr. Nur Originale!

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Habe u.a. Gods, Lemmings, Silent Service 2. Schickt Eure Listen an: Ralf Vierich, Rheinstahlstr. 90, 4370 Marl

Tausche Orig. Powermonger gg. Orig. Eye of the Beholder (mit dt. Bildschirmtext). Schreibt an Ayhan Aydin, Siedlerstr. 24, 3300 Braunschweig

Tausche Original Thunderhawk gegen: Bundesliga Manager Prof., Loom, Maniac Mansion, The Simpsons, Their Finest Hour und Zak Mc Kracken, Enrico Schleske, Manteuffelstr. 54, 1000 Berlin 42

Tausche mein 3D-Construction Kit für den C64 gegen eine Floppy des Typs 1541 oder 1581. Zahle auch zu. Schreibt an: Gordon Melzer, Lisztstr. 6, O — 4850 Weissenfels

Tausche F-15 Strike Eagle 2 und Great Courts 2 gegen F-16 Falcon mit einer Mission Disk (Original). Tel.: 02054/83002

Anfänger für Erfahrungs- und Programmataustausch gesucht. Sendet mir Eure Listen oder fordert meine an bei Postfach 142, A — 1140 Wien

Tausche Original Prince, Pharo, Centurion, Defender of Rome gegen Powermonger, Imperium, Kaiser, Fugger. Schreibt an: Jörg Affeldt, Dorotheenstr. 141, 4220 Dinslaken

Tausche Bad Company, S. Blaze, Th. Birds, Rider, Eye of H., Genius, Archipelagos, A. Dreams, Aazh geg. z.B. Monkey Island, Muds, Loom, M. Blazer, F 16, F 19, F 29 usw. geg. min. 5 von Euch. Also 9 gegen 5. Tel.: 02772/6870. Nur Original.

Tausche die Originale Dino Wars, Elvira, Bundesligamanager prof. gegen Monkey Island II, F-15 Strike Eagle II, Cruise for a Corpse, Winzer oder Midwinter II. Alle Originale müssen in gutem Zustand sein. Sebastian Müller-Huck, Lauterbachstr. 25, 6730 Neustadt 16

Tausche orig. Larry III, Pirates, Nam,

Dungeon Master, Rainbow Island gegen Simulationen u. Strategie Games. Suche orig. Red Baron sowie Tauschpartner. Tel.: 02103/44344 ab 16 Uhr

Suche folgende Originalgames: Final Fight, Their Finest Hour, Red Baron, Knights of the Sky, Biete: Dick Tracy, Safari Guns, Untouchables, Wildstreets (alles tadello). Nur ernstgem. Zuschr. Falk Hoffmann, Feuderbornweg 5, 4300 Quedlinburg

Tausche: Gods, Magic Pockets, Cadaver u. Payoff, Seven Gates of Jambala, Chaos Engine gegen z.B. Monkey Island, Speedball 2, Hydra u.a. Sören Kongehl, Solidarität 7, O — 3592 Rismark

Verkaufe Amiga 520 TV-Modulator für 35 DM oder tausche gegen Amiga Originale: Dragons Lair 2, Monty Python oder Life and Death. Schreibt an: Michael Römer, Parkstr. 134, 4730 Aalen, Tel.: 02382/83800

Tausche Originale: Bane of Cosmic Forge gegen Bundesliga Man. Prof. oder Formula One Grand Prix. Angebote an: Frank Schliebeck, Friedhofstr. 60, 5142 Hückelhoven 2

Tausche Originale Gods oder Unendliche Geschichte 2 gegen Apidya oder Xenon 2. Tel.: 0202/463099

Tausche Originale F-15 Strike Eagle 2, Maupiti Island. Will dafür Populous 2 oder Midwinter 2. Schreibt bitte an Thorsten Braun, Schloßgasse 35, 6508 Alzey. (Nehme nur Spiele mit Anleitung)

Tausche Bundesliga Manager Prof., Eye of the Beholder und Railroad Tycoon gegen On the Road, Pirates (dt.) und Die Kathedrale. Angebote an: Markus Voll, Obere Dorfstr. 16, 7107 Bad Friedrichshall

Suche Tauschpartner. Habe neueste Soft, z.B. The Godfather, Another World, Heimdall, Mad TV. Call 06708/1875 ab 18.00

Suche zuverlässigen Tauschpartner! Suche Rezeptbuch und Anleitung für Elvira. Biete dafür die Anleitung von Lords of Doom. Ruft an: Tel.: 06233/55344 (Bitte nach 18.00 Uhr) Marco

Stop! Tausche Hill S. Blues gegen Wayne G. Icehockey 2 oder Mad TV. Interessiere mich auch für Starbyte S. Soccer. Alles Original. Verkaufe auch Foot Manager World Cup Edition 15 DM. Tel.: 0234/502239

Lotus 2, Battle Isle, Sil. Service 2, Railroad Tycoon u.a. Topgames könnt Ihr tauschen, wenn Ihr D.Paint IV, Cruise for a Corpse, Apidya habt. Verk. X-Copy 5 für 29 DM. Ruft an: 09704/1718, 18-19 Uhr.

## Verschiedenes

Wer kann mir die dritte Disk von Unreal kopieren? Meine ist hin. Zahle für Leerdisk & Kopierkosten 5 DM. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

Verkaufe Amiga Joker Heft 11/89 bis 10/91, 11/89 bis 3/90 für 15 DM pro Heft; 5/90 & 11 bis 12/90 für je 12 DM; alle anderen bis 10/91 für 5 DM sowie das Sonderheft Simulationen Nr. 1. Alle zusammen für 100 DM. Sowie Monkey Island für 30 DM und Budokan für 20 DM. Verkaufe auch noch Laufwerk Golem Drive noch wie neu für nur 100 DM mit Digi Anzeige und Extras. Ruft an bei Michael Bartsch bei Burger, Jean-Paul-Platz 27, 8500 Nürnberg 40. Tel.: 0911/449479 (Ich hasse schreiben!)

Suche für Amiga: Kompl. Lösung für: Larry 3, Police Quest I. Bitte mit den Wörtern, die man auf Englisch schreiben muß. Biete die Supergames: Grand Prix und Las Vegas. Verkaufe auch Orig. Virenkiller 3 (sehr gut) für nur 35 DM. Andre Hagel, Wollmerstr. 70 b, 2000 Hamburg 73, Tel.: 040/6472813 (Andre)



**WICHTIG!!** Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!! Außerdem bitten wir alle Einsender um etwas Geduld — mit Wartezeiten von zwei bis drei Monaten muß gerechnet werden!



# ALLE FREEZER EISKALT PRÄSENTIERT AUF EINEN BLICK

Nach unserem heißen Grundkurs in der letzten Ausgabe lassen wir die Temperaturen diesmal noch weiter klettern – Kühlschrank, äh Vorhang auf für einen großen Vergleichstest aller derzeit erhältlichen Freezer in Wort und Bild!



Das Action Replay III



Das X-Power Professional, hier noch in der A500-Version.



Das Innenleben des Action Cartridge Super IV.

Einleitendes Blabla zum allgemeinen Funktionsumfang der Daten-Tiefkühler können wir uns heute gottlob sparen, die prinzipiellen Möglichkeiten so eines Freezers wurden in der letzten Ausgabe ja ausführlich besprochen. Wir gehen also gleich in die vollen mit dem:

## Action Replay III

Das Eurosystems-Cartridge der dritten Generation ist für fast alle Amigatypen erhältlich, wobei die 199 Mark teure A500/A1000-Version den Expansion-Port für sich beansprucht, beim 2000er legt man einen Zwanziger drauf und packt die Karte in den Prozessorlot. Wie erwartet, hält ein Druck aufs berüchtigte Knöpfchen das gerade laufende Programm an, und die wunderbare Freezer-Welt liegt dem User zu Füßen...

Gut, den automatischen Virus-Checker oder den Diskettenmonitor kennen wir bereits von den Vorgängermodulen, auch daß vom gefreezten Game eine Sicherheitskopie gezogen werden kann, ist nicht neu. Neu oder zumindest erheblich erweitert präsentiert sich dagegen der restliche Funktionsumfang. So können Grafiken jetzt nicht mehr nur betrachtet und verfremdet, sondern neuerdings auch im Amiga-Dos-Format gespeichert und schließlich mit

Programmen wie „DPaint“ weiterbearbeitet werden. Das funktioniert auch mit Sound-Samples und Musikstücken, nur müssen die halt im Soundtracker-Format vorliegen. Die Trainerbefehle zum Auffinden von Freezer-Adressen (für unendliche Leben, Unzerstörbarkeit, etc.) waren früher schon nützlich, mit dem neuartigen Deep-Trainer ist der Erfolg aber quasi vorprogrammiert – vorausgesetzt, man verfügt über mindestens 1MB Speicher.

Zwar muß man beim Action Replay sämtliche Kommandos eintippen, aber mit dem komfortablen Fullscreen-Editor gehen die Fingerübungen bequem von der Hand, und grundlegende Einstellungen (z.B. Speicherbelegung oder automatisches Dauerfeuer) lassen sich ja auch per Maus und Menü erledigen. Der Monitor/Assembler und die Prozessorbremse erwiesen sich beim Untersuchen von fremden oder eigenen Gamecodes als gleichermaßen praktisch, beispielsweise kann so nach einem Guru der Grund für die ungewollte Meditation eliminiert werden. Schön auch, daß ein umfangreiches deutsches Handbuch alles und jedes aufs Genaueste erklärt.

## X-Power Professional

Wer seine Entscheidungen wahlweise

per Maus oder Tastatur treffen möchte, für den ist dieses Komfort-Cartridge von Game-Works genau das Richtige. Erhältlich ist es zum Preis von 249 Markern für den A1000, wo der Expansionport blockiert wird, beim 2000er dagegen muß nur einer der sieben Steckplätze dran glauben. Und der A500? Der bleibt gar ungeschoren, leider wird die entsprechende Version nämlich nicht mehr hergestellt.

Schade, denn es klickt sich wirklich äußerst komfortabel und flott durch die Menüs, welche teilweise sogar frei am Screen platziert werden können – wer sich trotzdem nicht zurechtfindet, darf sich von einer Help-Option den Weg weisen lassen. Auch hier können Grafiken, Sounds und Traineradressen manipuliert werden, Diskettenfunktionen fehlen ebenso wenig wie ein über die Tastatur zu bedienender Monitor/Assembler mit Fullscreen-Editor. Speziell beim Anfertigen von Sicherheitskopien ist X-Power der ungeschlagene Meister, denn hier werden nicht nur sämtliche Videochip-Register abgespeichert, sondern auch die Werte der Joystick/Mouse-Ports bzw. des Timers – Programme, die komplett im Speicher stehen, sind also null problemo! Im Modul integriert sind das altbewährte Kopierprogramm „X-Copy 3.4“ und eine Prozessorbremse, dazu gibt's eine chice Anleitung auf Diskette.



## Action Cartridge Super IV

Beim X-Power-Nachfolger kommen neben den 2000er-Besitzern endlich auch wieder die A500-User zum Zuge. Logisch, daß man die feine Benutzerführung vom Vorgängermodell übernommen hat, klar, daß die Kommando-Palette erweitert wurde... Der verbesserte ECS-Chipsatz des

Das Action Cartridge Super IV gibt's in drei Varianten: Die mit 99 Märker sehr günstige LC-Version muß auf ein schmückendes Gehäuse, Kopierprogramm, Spielebremse und LEDs verzichten, die LCX-Version kostet 30 Mark mehr und bietet dafür Bremse und „X-Copy“. Für 160 Mark schließlich gibt's die Profiversion mit schmuckem Gehäuse, allerlei LEDs und allen genannten Features.



So präsentiert sich das Action Replay III auf dem Bildschirm...

A500 Plus wird jetzt ebenso unterstützt wie Festplatten, die Trainerfunktion wurde verbessert, und „X-Copy“ trägt nun die aktuelle Versionsnummer 5.1. Noch bedeutender ist der veränderte Modul-Aufbau: War die Freezer-Software bei X-Power (wie auch beim Action Replay) noch auf ROMs fest verankert und stand somit nach dem Einschalten sofort zur Verfügung, so muß sie nun erstmal von Diskette geladen werden. Somit wird zwar ein Teil des Hauptspeichers beansprucht, wodurch hier 1MB RAM Grundvoraussetzung ist, doch die Vorteile dieses Systems sind nicht zu unterschätzen. Updates sind nunmehr nämlich jederzeit problemlos möglich – einfach die aktuelle Disk eingelegt, schon steht immer die neueste Freezer-Software zur Verfügung, ohne daß teure ROMs ersetzt werden müßten!



...und so X-Power hzw. das Action Cartridge Super IV

# USER CLUB

## Das Fazit

...fällt diesmal aus, denn alle Freezer bieten eine Menge Leistung fürs Geld. Ihr könnt die Kaufentscheidung also ruhigen Gewissens Eurem persönlichen Geschmack überlassen, vielleicht ist Euch ja die Vergleichstabelle eine Hilfe? (rl)

## ALLE FREEZER AUF EINEN BLICK

FREEZER	BESONDERHEIT	ANSCHLUSS	PREIS	HERSTELLER/BEZUG
ACTION REPLAY III	AUTOMATISCHER VIRUSCHECKER, DEEP-TRAINER-MODUS	A500(PLUS)/A1000 AM EXPANSION-PORT, A2000 INTERN	199,- DM FÜR A500/A1000 219,- DM FÜR A2000	EUROSYSTEMS DATAFLASH TEL.:02822/68545
X-POWER PROFESSIONAL	KOMFORTABLE MENÜBEDienung, ALLE FUNKTIONEN SCHON BEI 512 KB	A1000 AM EXPANSION-PORT, A2000 INTERN	249,- DM	GAME WORKS PWH TEL.:02273/2720
ACTION CARTRIDGE SUPER IV	UPDATES PROBLEMLOS MÖGLICH, FESTPLATTEN-UNTERSTÜTZUNG	A500(PLUS) AM EXPANSION-PORT, A2000 INTERN	ZWISCHEN 99,- DM UND 159,- DM	GAME WORKS PWH TEL.:02273/2720



# MARKTÜBERSICHT: MALPROGRAMME

Im Gegensatz zum Klecksen mit Öl- und Wasserfarben auf Muttis Tischdecke gelingt der Pinselschwung auf der Digi-Leinwand nicht nur sauberer, dank Funktionsvielfalt und Editiermöglichkeiten wird auch der weniger begabte Künstler schon bald respektable Ergebnisse erzielen – etwas Fantasie, Geduld und Spucke vorausgesetzt. Daß sich die Sache auch für den Laien bezahlt macht, beweisen unsere Joker-Galeristen jeden Monat auf's Neue. Sascha Jungnickel, dessen Werk wir vor einem Jahr veröffentlichten und der heute bereits an den Grafiken zum Mega-Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ mitarbeitet, wäre da nur ein Beispiel von vielen! Da bestimmt in jedem von Euch eine

künstlerische Ader schlummert, stellen wir die drei gängigsten Malprogramme im Direktvergleich vor. Wohlgemerkt Malprogramme, Feinheiten wie Vektorberechnung, RayTracing oder Animation heben wir uns für einen späteren User Club auf.

Mit diesem Bild hat Sascha Jungnickel den Sprung ins Profilager geschafft.



Ach, hätte Rembrandt doch einen Amiga gehabt – wieviel Arbeit hätte sich der gute Mann ersparen können!

Denn mit der Maus in der Hand und einem Malprogramm im Laufwerk wird die Kunst zum Kinderspiel. Hier und heute unser großes Special für alle von der Muse geküßten, denen nur noch das richtige Handwerkszeug fehlt.

## Standardfunktionen

Was Ihr von jedem Malprogramm erwarten dürft, das ist bequeme Bedienbarkeit mittels einer am Bildschirm angezeigten „Werkzeugkiste“. Dieses Icon-Set hält Symbole für alle wichtigen Grundfunktionen bereit, ein Mausklick genügt, schon können Linien gezogen werden, es erscheinen geometrische Figuren wie Kreise oder Rechtecke, und die Farbe wechselt ganz nach Wunsch. Auch das Ausfül-



Nicht ganz einsteigerfreundlich: Photon Paint 2.0.



Mit Deluxe Paint IV sind auch tolle Animationen möglich!



Farben grandios: Digi-Paint III



len von Figuren oder Flächen mit Farben bzw. Mustern übernimmt bei Bedarf der Rechner, nur für die Umrisse ist Handarbeit gefragt. Aber im einzelnen ist natürlich noch viel, viel mehr drin...

## Deluxe Paint IV

Bereits vor sieben Jahren veröffentlichte Electronic Arts diesen Klassiker, mittlerweile liegt er in der vierten Auflage vor und hat mit seinem Urahn eigentlich nur noch den Spitznamen „DPaint“ gemein. Besonders die Werkzeugpalette hat gewaltig zugelegt, neuerdings wird nämlich ein superber Animationsteil gleich mitgeliefert – kleine Zeichentrickfilme macht man sozusagen im Handumdrehen. Seit Anbeginn unterstützt Deluxe Paint natürlich die gängigen Grafikmodi wie LoRes oder HiRes, jetzt kann aber auch der (langsame) HAM-Modus genutzt werden, wobei sämtliche 4096 Farben gleichzeitig möglich sind.

Insgesamt ist die Handhabung geradezu vorbildlich. Bildschirmtexte und Manual sind deutsch, die Funktionsvielfalt ist über jeden Zweifel erhaben. DPaint berechnet wunderschön Farbübergänge, kleine Bildausschnitte (im Fachjargon „Pinsel“ oder „Brushes“ genannt) können gezoomt, gedreht, in den dreidimensionalen Raum verzerrt oder auf Körper projiziert werden. Alles in allem ein kaum zu überbietendes Allround-Tool, das für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis gleichermaßen gut geeignet ist. Grundvoraussetzung sind allerdings zumindest 1 MB Speicher unter der Haube und satte 359,- DM in der Brieftasche.

## Digi-Paint III

Wenn es unbedingt 4096 Farben sein müssen, ist NewTeks Programm erste

Wahl, wurde es doch speziell für den HAM-Modus zugeschnitten. Dank Assembler-Programmierung geht die Arbeit unter „Hold and Modify“ auch wesentlich flotter vonstatten als bei DPaint, jedoch muß die Geschwindigkeit durch eingeschränkte Features erkauft werden: kein Animationsteil weit und breit, Pinsel kann man lediglich zoomen und rotieren, echte 3D-Funktionen sind nicht aufzutreiben.

Dafür läßt sich alles wunderbar unkompliziert bedienen, beispielsweise ist jede Farbe mit einem einzigen Mausklick erreichbar, während man bei der Konkurrenz gelegentlich verschiedene Mischtopfe bemühen muß. Auch beim Manipulieren von Schriften erweist sich Digi-Paint als wahrer Meister, und schattiertes Zeichnen gelingt ebenfalls kinderleicht: Ein Klick, schon ist die Lichtquelle festgelegt, und Quader, Kugeln oder sonstige Objekte sehen aus wie beleuchtet. Im angenehm niedrigen Preis von 199,- DM sind ein brauchbares deutsches Handbuch sowie ein Demo, das sozusagen live am Bildschirm die Bedienung erklärt, enthalten. Für Profis liegt außerdem noch ein Programm bei, das „normale“ Amiga-Bilder ins 24Bit-Format umwandelt – jetzt können sie teure Grafikkarten mit 16 Millionen Farben darstellen.

## Photon Paint V2.0

Auf den ersten Blick scheint das Microillusions-Produkt das optimale Malprogramm zu sein; einerseits bietet es die volle Farbenpracht des HAM-Modus, andererseits steht es DPaint in Sachen Funktionenvielfalt kaum nach. Pinsel bearbeitet Photon Paint nämlich ähnlich elegant und vielseitig, 3D- und leistungsstarke Animations-Werkzeuge sind ebenfalls vorhanden, nur mangelt es den entsprechenden Funktionen hier etwas an Vielseitigkeit.

In Sachen Tempo ist dieses reine

# USER CLUB

HAM-Programm zwischen den beiden anderen Testkandidaten angesiedelt, in punkto Bedienungskomfort fällt es jedoch deutlich ab: Einsteiger werden sich beim Hantieren mit den Pulldownmenüs anfänglich recht schwer tun. Schade auch, daß Photon Paint zwar schattierte Objekte zeichnen kann, dabei jedoch keine selbstdefinierten Farbübergänge verwendet – praktisch wird bloß der gerade benutzte Farbton zum Rand hin abgedunkelt. Doch andererseits überzeugt das deutsche Handbuch durch klare Gliederung, der Preis durch vernünftige 199 Marker und die Beispieldisk durch tolle Bilder.

## Der Klassensieger

... heißt Deluxe Paint IV, denn letztlich ist kein anderes Malprogramm so vielseitig und gleichzeitig so anwenderfreundlich. Für reine Freizeit-Picassos sind jedoch auch die beiden HAMster Digi-Paint III und Photon Paint 2.0 eine Überlegung wert, schließlich gibt's hier viel Farbe für relativ wenig Geld.

Abschließend noch ein paar Empfehlungen: Künstler mit schmaler Brieftasche sollten sich vielleicht nach „Deluxe Paint II“, „Express Paint“ oder dem „Graphic Studio“ umsehen – diese Auslaufware gibt's nämlich schon zum Billigtarif, ab etwa 50 Mark. Und ein gutes Buch hat auch noch nie geschadet, im einschlägigen Fachhandel findet man reichlich Lesestoff zum Thema „Computer-Kunst“. (rl)

KURZÜBERSICHT	Systemvoraussetzung	Grafikmodi	Besonderes	Preis	Hersteller
Deluxe Paint IV	ab 1 MB Kick 2.0-kompatibel	LORES in 64 Farben HIRES in 16 Farben HAM	Grafik- und Animations-Werkzeuge; komplett deutsch	ca. 359,- DM	Electronic Arts
Digi-Paint III	ab 512 KB Kick 2.0-kompatibel	HAM	Selbsterklärendes Demo; extrem einfache Bedienung	ca. 199,- DM	NewTek
Photon Paint 2.0	ab 512 KB Kick 2.0-kompatibel	HAM	Grafik- und Animations-Werkzeuge; umständliche Bedienung	ca. 199,- DM	Microillusions



# Der Joker-Index - Alle Tests im Jahresrückblick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung
1st Division Manager	3/92	Strategie	16%	Das Boot	7/91	Simulation	63%	Life & Death	9/91	Simulation	71%	Silver Games	4/92	Compilation	mittel
10 Great Games	2/92	Compilation	mittel	Daylight Robbery	2/92	Geschicklichkeit	30%	Logical	7/91	Strategie	85%	Sim Ant	4/92	Simulation	85%
2 Hot 2 Handle	8/92	Compilation	mittel	Death Knights of Krynn	10/91	Abenteuer	66%	Lord of the Rings	12/91	Abenteuer	73%	Sim City Architecture I & II	3/91	Verschiedenes	—
4 Wheel Drive	12/91	Compilation	gut	Deathbringer	1/92	Action	37%	Lord of Chaos	9/91	Verschiedenes	54%	Sim City CDTV	10/91	Simulation	super
40 Sports Bowling	1/92	Sport	70%	Defender of the Crown/CDTV	10/91	Strategie	mittel	Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Sport	89%	Sim City + Populous Doppelpack	7/91	Compilation	super
40 Sports Driving	3/92	Simulation	51%	Deluxe Strip Poker 2	2/92	Simulation	44%	Mail TV	1/92	Simulation	85%	Sky Cabin	1/92	Geschicklichkeit	26%
5 Intelligent Strategy Games	2/92	Compilation	gut	Detonator	5/91	Abenteuer	74%	Maddog Williams	4/92	Abenteuer	44%	Skull & Crossbones	7/91	Action	59%
50 Great Games	2/92	Compilation	miserabel	Der Fluch des Drachens	4/92	Strategie	82%	Magie Garden	1/92	Verschiedenes	45%	Siding Hill	1/92	Strategie	50%
5th Anniversary	4/92	Compilation	mittel	Deuteros	9/91	Verschiedenes	71%	Magie Jumper	2/92	Strategie	54%	Smash T.V.	1/92	Action	59%
7 Colors	10/91	Strategie	50%	Devout Designs	2/92	Strategie	87%	Magie Pokers	11/91	Geschicklichkeit	80%	Snap - Missing Banker CDTV	11/91	Geschicklichkeit	katastrophisch
Abandoned Places	12/91	Abenteuer	75%	Die Kathedrale	9/91	Abenteuer	93%	Magie Serpent	7/91	Geschicklichkeit	80%	Space Stars	2/92	Compilation	super
Action Masters	2/92	Compilation	mittel	Die Welt-Glas-Edition	7/91	Compilation	gut	Magnetic Scrolls Collection	10/91	Compilation	super	San Gw G	4/92	Action	74%
Action Pack	2/92	Compilation	schwach	Die Welt-Glas-Edition	4/92	Simulation	26%	Magnetic Scrolls Collection	1/92	Adventure	super	Soul Crystals	2/92	Abenteuer	72%
Action Pack	4/92	Compilation	super	Dino	5/91	Sport	46%	Magnam	10/91	Compilation	mittel	Space 1889	1/92	Abenteuer	53%
Action Strophe!	5/91	Simulation	59%	Dino	5/91	Geschicklichkeit	37%	Manager	1/92	Simulation	29%	Splice Assault	5/91	Action	67%
AD&D Collectors Edition	12/91	Compilation	mittel	Dizzy Collection	2/92	Compilation	schwach	Manchester United Europe	9/91	Sport	82%	Space Ace II	2/92	Geschicklichkeit	48%
Adrenalin	11/91	Sport	53%	Docky-Docky Mill	10/91	Compilation	super	Natra	3/92	Strategie	32%	Space Gun	4/92	Action	48%
Advanced Fruit Machine Sim.	3/91	Simulation	21%	Double Dragon II	1/92	Action	74%	NAX	2/92	Compilation	super	Space Quest IV	4/92	Abenteuer	75%
Adventure Pack	4/92	Compilation	gut	Dragon Fighter	10/91	Action	54%	Nedevik Warriors	11/91	Strategie	62%	Spirit of Adventure	7/91	Abenteuer	86%
Agency	2/92	Action	61%	Drup II	1/92	Strategie	46%	Mega Box	4/92	Compilation	mittel	Spirit of Escalator	5/91	Abenteuer	78%
Arbus 320	2/92	Simulation	62%	Dynablasters	2/92	Geschicklichkeit	70%	Mega to Mania	10/91	Strategie	61%	Spirit's Rest	4/92	Compilation	mittel
Ar Conbat Aces	12/91	Compilation	super	Eco Phantoms	7/91	Verschiedenes	33%	Megathrone	10/91	Action	16%	Sport Games Hit	4/92	Compilation	schwach
Ar Land Sea	2/92	Geschicklichkeit	gut	Eden Vol. 1	7/91	Compilation	super	Mega-Traveler 1	7/91	Abenteuer	75%	Stack Up	10/91	Geschicklichkeit	35%
Ar-Sea Supremacy	12/91	Compilation	gut	Enimal Master sen	2/92	Simulation	14%	Mega Twins	11/91	Geschicklichkeit	71%	Stadt der Lebewesen/CDTV	11/91	Abenteuer	schwach
Alcatraz	4/92	Action	78%	Et	10/91	Geschicklichkeit	81%	Merchant Colony	5/91	Simulation	23%	Star Collection	12/91	Compilation	mittel
Alcatraz	11/91	Action	52%	Elyra - Arcade Game	2/92	Action	51%	Mercurator II	2/92	Abenteuer	63%	Starbyte Superstar	12/91	Simulation	74%
Alenstorm	11/91	Action	42%	Elyra II	3/92	Abenteuer	86%	Merts	9/91	Action	72%	Starlight II	12/91	Abenteuer	68%
Alen Break	1/92	Action	78%	Esquimaux	9/91	Action	51%	Metal Masters	7/91	Action	55%	Starwest	1/92	Action	68%
Altared Decoy	11/91	Abenteuer	62%	England Championship Special	9/91	Sport	16%	Metal Muzen	7/91	Action	54%	Stellar 7	9/91	Action	54%
Amberstar	3/92	Abenteuer	67%	Enterprise	5/91	Simulation	85%	Miami Chase	7/91	Action	63%	Steigberger Hotelmanager	1/92	Simulation	57%
Amorph	12/91	Action	98%	Epic	3/92	Action	74%	Microgolf	1/92	Sport	72%	Steve McGavin	4/92	Action	Nachschub
Another World	2/92	Abenteuer	81%	Exile	5/91	Verschiedenes	80%	Midwinter II	5/91	Verschiedenes	91%	StormBall	8/91	Sport	36%
Apolya	12/91	Action	91%	Exodus 3010	1/92	Verschiedenes	60%	MG-25 Soviet Fighter	5/91	Action	61%	Storm Master	4/92	Verschiedenes	72%
Archaeopteryx	11/91	Action	55%	Eye of the Beholder	9/91	Abenteuer	87%	MG-25 Super Fulcrum	12/91	Simulation	65%	Strategie	11/91	Strategie	86%
Arcade Smash Hits	7/91	Compilation	mittel	Eyes of the Eagle	2/92	Abenteuer	53%	Might & Magic II	3/92	Abenteuer	61%	Strike Fleet	1/92	Verschiedenes	67%
Arcade Trivia Quiz	10/91	Verschiedenes	32%	F1 G.P. Circuits	10/91	Sport	47%	Miss Run/CDTV	3/92	Strategie	26%	Sussapier	1/92	Geschicklichkeit	39%
Arena	2/92	Strategie	64%	F-16 Strike Eagle II	5/91	Simulation	89%	Monopoly	7/91	Brilliantspiele	24%	Super Cars II	5/91	Sport	87%
Armaty	10/91	Action	55%	F-16 Falcon/CDTV	10/91	Simulation	super	Monster Business	9/91	Geschicklichkeit	74%	Super Games Pak/CDTV	11/91	Verschiedenes	25%
Armad-Galton	9/91	Simulation	69%	Face-Off	12/91	Sport	71%	Monster Pack	7/91	Compilation	gut	Super Heroes	12/91	Compilation	schwach
Award Winner	4/92	Compilation	gut	Fallen Classic Collection	12/91	Compilation	gut	Monster Pack Vol. 2	4/92	Compilation	schwach	Super League Manager	10/91	Simulation	71%
Baby Jo	11/91	Geschicklichkeit	59%	Tantary Games	2/92	Sport	32%	Moonbase	9/91	Simulation	31%	Super Sega	12/91	Compilation	mittel
Bazookamania Royale	5/91	Strategie	72%	Fantastic Voyage	1/92	Action	42%	Moonfall	1/92	Simulation	75%	Super Sim Pack	12/91	Compilation	schwach
Battle Kings of Ancient China	9/91	Simulation	70%	Fantasmion	3/92	Abenteuer	48%	Moonstone	2/92	Action	54%	Super Space Invaders	12/91	Action	49%
Bird's Tale II	5/91	Abenteuer	85%	Far West	12/91	Strategie	72%	Movie Premiere	12/91	Compilation	miserabel	Suspicious Cargo	12/91	Abenteuer	70%
Bird's Tale Trilogy	2/92	Compilation	super	Fighter Command	7/92	Simulation	61%	Moonshine Racers	7/91	Sport	58%	Swatchade II	5/91	Geschicklichkeit	68%
Boney Bear & Fun Sports 2/CDTV	11/91	Mixtur	überflüssig	Final Blow	1/92	Sport	45%	More Lemmings	1/92	Versich.	Datadisk	7/91	Verschiedenes	52%	
Barbarian II	1/92	Action	46%	Final Fight	12/91	Action	59%	Multi-Player Soccer Manager	9/91	Simulation	78%	Tangram	7/91	Strategie	62%
B.A.T. 2	2/92	Abenteuer	85%	First Samurai	1/92	Action	82%	My Palm/CDTV	11/91	Mixtur	zum Vergessen	Test Off	5/91	Sport	18%
Battle Chess II	10/91	Strategie	85%	Flight of the Intruder	7/91	Simulation	91%	Nabylon	5/91	Strategie	44%	Terminator 2	10/91	Action	64%
Battle Isle	10/91	Strategie	91%	Football Director II	12/91	Simulation	18%	Navy Seal	10/91	Action	71%	Test Drive II Collection	10/91	Compilation	super
Battlestorm/CDTV	10/91	Action	gut	Formula 1 3D	11/91	Sport	29%	Nebulus 2	11/91	Geschicklichkeit	52%	Tetric	5/91	Geschicklichkeit	29%
Beast Busters	3/91	Action	38%	Formula 1 Grand Prix	1/92	Simulation	80%	Ninja Robots	9/91	Action	62%	The Ball Game	9/91	Strategie	42%
Big Box	7/91	Compilation	gut	Firm Apache	1/92	Strategie	44%	No. 1 Collection	12/91	Compilation	gut	The Basket Manager	11/91	Sport	26%
Big Deal	12/91	Compilation	mittel	Fred Fish Collection/CDTV	11/91	Mixtur	überflüssig	No. 1000s Card	4/92	Geschicklichkeit	46%	The Farmers five	5/91	Abenteuer	58%
Big Fish	3/92	Sport	38%	Freemove	9/91	Action	72%	On	3/92	Action	75%	The Godfather	2/92	Action	58%
Billy the Kid	10/91	Verschiedenes	23%	Fuh Bast	7/91	Compilation	mittel	Out Run Europe	11/91	Action	74%	The Round of the Bakers / CDTV	10/91	Abenteuer	schlecht
Birds of Prey	2/92	Simulation	87%	Futball	1/92	Geschicklichkeit	51%	Outzone	9/91	Action	69%	The Jetties	4/92	Geschicklichkeit	48%
Bitmap Brothers Going Vol I	4/92	Compilation	super	Gauntlet II	5/91	Geschicklichkeit	72%	Over the Net	7/91	Sport	73%	The Cat	11/91	Action	74%
Black Drift	4/92	Abenteuer	83%	Germ Crazy	7/91	Strategie	62%	Panzer Battles	4/92	Strategie	55%	The Quest for Adventure Vol I	12/91	Compilation	super
Black Gold	3/92	Simulation	74%	Ghost Battle	7/91	Action	55%	Paperboy 2	4/92	Geschicklichkeit	69%	The Simpsons	10/91	Verschiedenes	54%
Blade Warrior	11/91	Action	50%	Global Effect	4/92	Simulation	72%	Pegasus	12/91	Action	64%	Their First Missions	11/91	Simulation	Messias
Blades of Steel	4/92	Sport	33%	Goldmine	2/92	Abenteuer	62%	Pope Hammer and his Ph. Weap	5/91	Geschicklichkeit	74%	Think Cross	10/91	Strategie	91%
Blazing Thunder	5/91	Action	81%	Goats	5/91	Action	88%	PGA Tour Golf	5/91	Sport	87%	Thunderhawk	10/91	Simulation	86%
Blues Brothers	11/91	Geschicklichkeit	75%	Golden Eagle	3/92	Abenteuer	53%	Phantasia Series Edition	10/91	Compilation	mittel	Thunder Berber	2/92	Action	20%
Bonanza Bros	4/92	Action	42%	Goldrush Collection	2/92	Compilation	schwach	Pinkal Dreams	3/92	Simulation	86%	Thunder Jaws	11/91	Action	33%
Bobby	9/91	Strategie	54%	Go Player	5/91	Strategie	78%	Pit Fighter	12/91	Action	48%	Tin	7/91	Geschicklichkeit	57%
Boston Bomb Club	11/91	Strategie	61%	Grease-Saunders' Sister	2/92	Sport	33%	Poker Star	9/91	Verschiedenes	4%	Tip Off	2/92	Sport	85%
Bran Artree	7/91	Strategie	58%	Grandland	10/91	Compilation	mittel	Populous II	1/92	Strategie	91%	Titanic Binky	12/91	Geschicklichkeit	24%
Brat	7/91	Geschicklichkeit	75%	Great Napoleonic Battles	2/92	Strategie	12%	Pyropolis World Editor	2/92	Verschied.	Datadisk	Thud the Fox	4/92	Geschicklichkeit	78%
Brigade Commander	11/91	Strategie	74%	Great Wars	11/91	Geschicklichkeit	73%	Put Panic	10/91	Strategie	48%	T.N.T. 2	4/92	Compilation	schwach
Bubble Boy II	4/92	Geschicklichkeit	80%	Gundst	9/91	Simulation	77%	PowerMonger WWI Edition	2/92	Verschied.	Datadisk	Tpk	9/91	Action	71%
Bug Bomber	1/92	Verschiedenes	64%	Hagen	10/91	Geschicklichkeit	78%	Power Probal/CDTV	2/92	Simulation	55%	Top Banana	4/92	Geschicklichkeit	16%
Build It	9/91	Geschicklichkeit	48%	Halls of Montezuma	9/91	Strategie	58%	Powerplay Encyclopedia	4/92	Simulation	50%	Top Cat	7/91	Geschicklichkeit	32%
Butterland	11/91	Geschicklichkeit	63%	Hard Nova	12/91	Abenteuer	64%	Power Up	7/91	Compilation	super	Top League	2/92	Compilation	super
Bundeliga Manager Pro.	10/91	Simulation	89%	Harpagion	3/92	Action	74%	Predator 2	7/91	Action	51%	Town with no Name/CDTV	2/92	Verschiedenes	52%
Burger Man	10/91	Geschicklichkeit	19%	Harpoon	5/92	Simulation	Datadisk	Prehistorik	2/91	Geschicklichkeit	75%	Traders	7/91	Simulation	77%
Cadaver - The Payoff	9/91	Abenteuer	90%	Head over Heels	12/91	Geschicklichkeit	63%	Premier Collection	10/91	Compilation	mittel	Flex Walnut	11/91	Action	78%
Cadillac	4/92	Strategie	53%	Heart of Chord	2/92	Abenteuer	70%	Pro Fight	9/91	Simulation	68%	Turn'n Burn	5/91	Action	41%
Captain Collector	12/91	Compilation	mittel	Hemlock	1/92	Abenteuer	46%	Prophet Karus	1/92	Abenteuer	30%	Turkmen / CDTV	2/92	Action	super
Captain Planet	12/91	Geschicklichkeit	64%	Hero Quest	7/91	Brilliantspiele	83%	Pro Powerball Simulation	5/91	Action	68%	Turkmen 2/CDTV	3/92	Action	super
Caratropolis - White Sharks	7/91	Action	64%	Highlights II	10/91	Compilation	mittel	Psychob	4/92	Geschicklichkeit	54%	Turtles - The Cnn Op.	1/92	Sport	84%
Cardfight	7/92	Action	41%	Hill Street Blues	5/91	Simulation	82%	Psychic Killer/CDTV	10/91	Abenteuer	mittel	TV Sports Bowling	7/91	Sport	59%
Cardinal of the Kremlin	10/91	Strategie	73%	Holiday Maker/CDTV	11/91	Abenteuer	in Ordnung	Quattro	5/91	Geschicklichkeit	31%	Ultima VI	4/92	Abenteuer	93%
Case of Caution Condon/CDTV	12/91	Abenteuer	58%	Home Alone	2/92	Action	31%	Quint & Dixy	2/92	Compilation	gut	Under Pressure	12/91	Action	48%
Cash	9/91	Simulation	44%	Hunter Hawk	8/92	Action	52%	Quest for Glory II	9/91	Abenteuer	64%	Utopia	11/91	Simulation	78%
CD Review CDTV	10/91	Anwendung	schlecht	Hunter	9/91	Abenteuer	89%	Race Driver	4/92	Sport	75%	Videoski	2/92	Action	57%
Celtic Legends	7/91	Strategie	60%	Hydra	7/91	Action	38%	Rainbow Collection	10/91	Compilation	super	Virtual Reality Volume 1	10/91	Compilation	super
Centerbase	12/91	Strategie	68%	Hyperman	9/91	Geschicklichkeit	56%	R.I.C. Two Baseball	10/91	Sport	62%	Virtual Reality Volume 2	10/91	Compilation	mittel
Centurian	7/91	Verschiedenes	38%	Iyad	5/91	Action	53%	Reach for the Stars	11/91	Strategie	8%	Virtual Worlds	10/91	Compilation	super
Champion Drive	11/91	Sport	60%	Iron Heat	3/92	Sport	55%	Realms	2/92	Strategie	75%	Volled	1/92	Geschicklichkeit	42%
Champions of the Raj	9/91	Simulation	51%	Int. Champ Athletics	10/91	Sport	59%	Reptile	9/91	Geschicklichkeit	55%	Vroom	3/92	Sport	76%
Chart Attack Vol. I	12/91	Compilation	super	Interdubel Ice Hockey	9/91	Sport	51%	Red Baron	2/92	Simulation	76%	Wacky Races	2/92	Geschicklichkeit	61%
Check It	3/92	Abenteuer	70%	Jahrgang Khan Squash	9/91	Sport	74%	Renegade Legion	9/91	Strategie	62%	Warm-Up	3/92	Sport	58%
Chuck Yeager's AFT 2.0	5/91	Simulation	75%	James Bond Collection	12/91	Compilation	mittel								



EIGENTLICH WAR DAS DAMALS ALLES GANZ ANDERS! (FORTSETZUNG VON 142)

# The unbelievable AMIGA

DAS COMPUTERPROGRAMM BE-  
SCHENKT IM ÄHNLICH HOHE  
INTELLIGENZ WIE DIR, MIHAEL.  
SEINE FÄHIGKEITEN MACHEN  
IHN ZU EINEM IDEALEN  
CHEFREDAKTEUR UND HERAUSGEBER

EHRLICH?  
LASS MAL  
SEHEN...  
JA, BITTE?

UNFASSBAR! ER HAT  
BEREITS DAS SIEBTE  
SPIEL INNERHALB VON  
2 STUNDEN GELÖST!



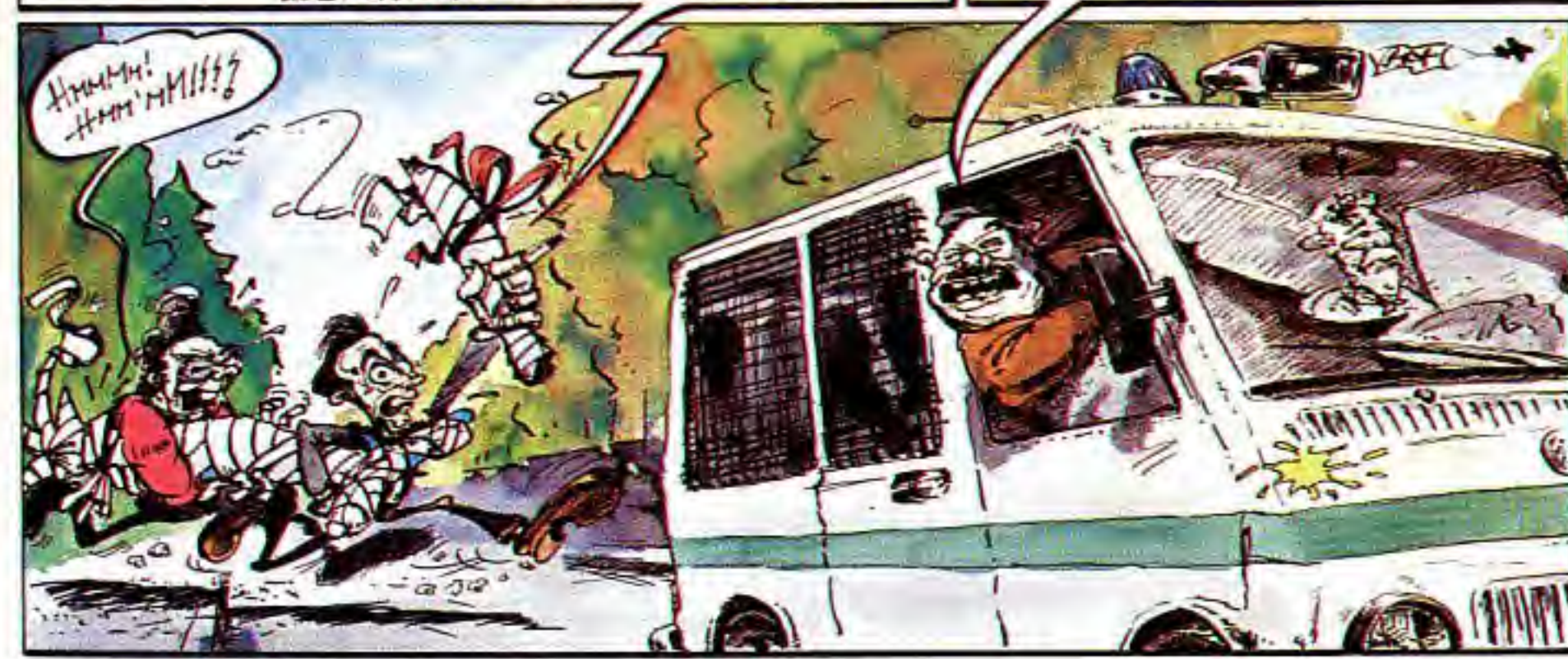
NA DA KÖNNT IHR ABER VON GLÜCK REDEN, LEUTCHEN,  
DASS WIR DEN SCHLITZOPHRENE SCHORSCH WIEDER  
EINGETRAGEN HABEN, EHE ER GRÖßEREN SCHADEN AN-  
RICHTEN KONNTE. DER HAT FRÜHER IN DER CHEMIE AM  
FLIEßBAND GEARBEITET UND DIE LÖSUNGSMITTEL  
HABEN IHM FAST DAS GANZE Hirn weggerätzt.

SEITDEM IST ER HOECHSTGRADIG DEBIL...  
MANN, DER GEDÄRDET SICH JA WIE  
EIN VERRÜCKTER! - WAS DACHTEST DU  
DENN? - ERST DIE BERUHINGUNGSSPRITZE!  
- Wo IST DENN DIE ZWANGSJACKE? -



**HALT!** WARTEN SIE NOCH EINEN MOMENT!  
WIR HABEN HIER ZWEI GESCHENKE FÜR  
DEN SCHORSCH, DAMIT ER WAS ZUM...  
... SPIELEN HAT IN SEINER GUMMIZELLE!!

WART' MAL, JOSEF. ICH GLAUB'  
DA WOLLEN NOCH ZWEI VON  
DIESEN TYPEN MITKOMMEN....!!





# STROMAUSSFALL

Unsere stromlose Abteilung ist diesmal ganz auf einen strategischen Frühsommer eingestellt: Erst geben wir den Aliens Zunder, dann kümmern wir uns ein bißchen um den Konjunkturaufschwung in der Autoindustrie...

gilt: Wer zuerst fünf Stützpunkte auf den Planeten seiner Mikroskoper errichtet hat, ist nämlich durchs Ziel geflogen.

In diesem Sinne versuchen die Galaxokraten reihum ihr Glück, wobei der jeweilige Gegner vom blinden Zufall ausgesucht wird. Als Offensivspieler darf man bis zu vier Schiffe beauftragen, eine Welt des Verteidigers zu erobern, welcher mit seinen dort stationierten Räumern dagegenhält. Beide Kontra-

rungskarte addiert; von diesen Kärtchen besitzt man anfänglich höchstens sieben. Die Partei oder Allianz mit der höheren Zahl gewinnt und darf ihren Stützpunkt bauen bzw. behalten; unterlegene Schiffe werden hingegen für eine gewisse Zeit aus dem Verkehr gezogen. Nun verfügen aber alle Aliens noch über eine spezielle Fähigkeit: Die Pilzwesen etwa können unter gewissen Umständen fremde Einheiten übernehmen, die Temponauten reisen durch die Zeit und dürfen nötigenfalls eine zweite, höhere Herausforderungskarte spielen, und so weiter. Hinzu kommen viele Ereigniskärtchen mit einmaligen Spezial-Optionen, so daß man mit Fug und Recht behaupten darf, daß sich selten ein Game so abwechslungsreich spielt wie dieses. Das schöne Mate-



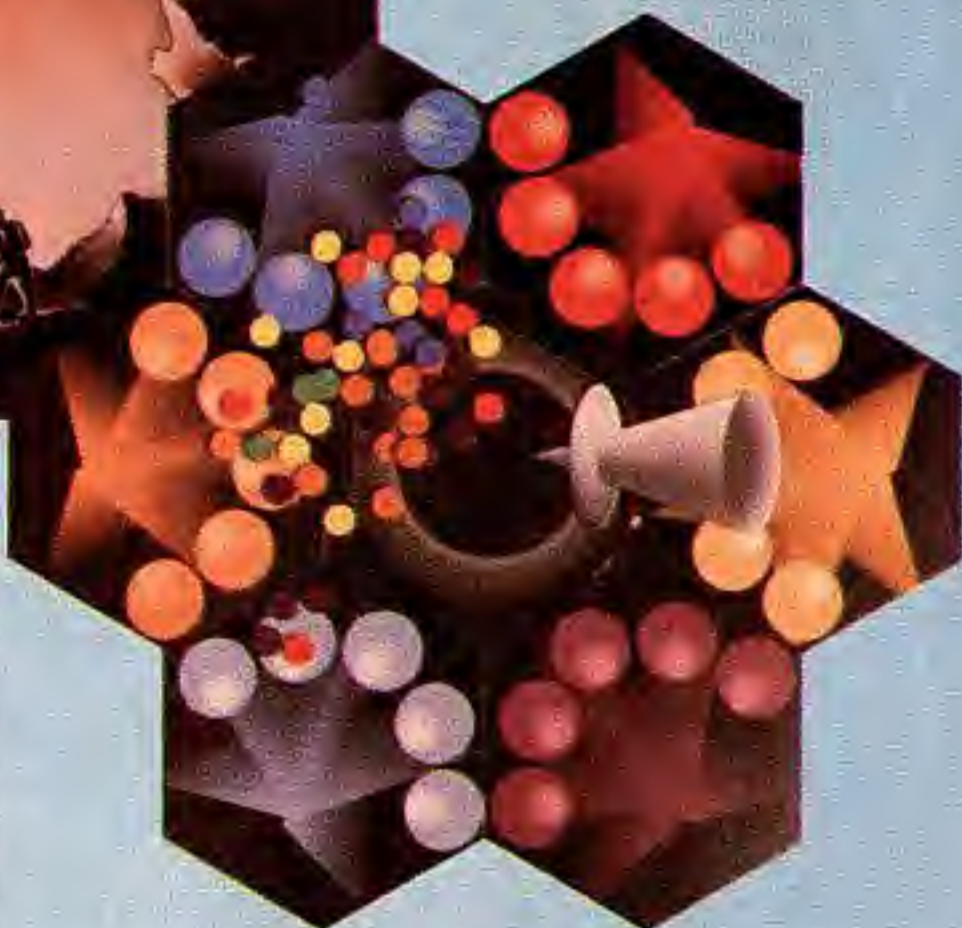
## Cosmic Encounter

Dieses spannende SF-Strategical gehört zu den seltenen Dauerbrennern der Zockerszene, wurde das Spiel doch bereits anno '82 von der amerikanischen Firma Eon Products entwickelt. Seither gab es unzählige Erweiterungen, bis Mayfair Games schließlich im letzten Jahr eine überarbeitete und regeltechnisch gestraffte Lizenzausgabe herausbrachte. Tja, und die ist nun auch in der

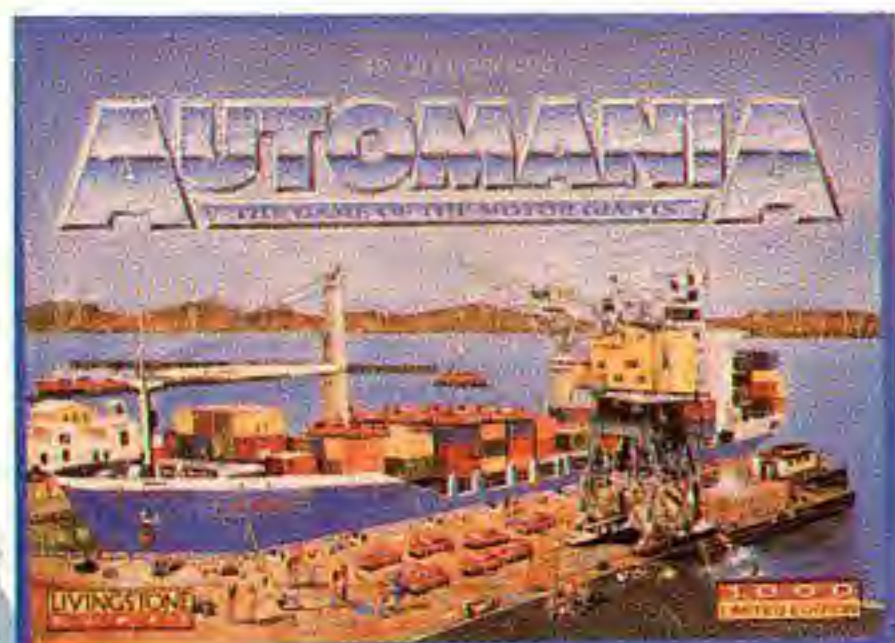
deutschen Version zu haben. Beim Auspacken purzeln sechs bunte Pappwaben mit je fünf aufgedruckten Planeten aus der großformatigen Box, die samt dem zentralen Mittelteil zu einem stabilen Hexbrett zusammengesteckt werden. Jeder der drei bis sechs Spieler erwählt eines der außenliegenden Felder als Heimatbasis und verteilt 20 kleine Holzchip-Raum-schiffe der passenden Farbe auf seine Welten. Fortuna ermittelt nun für die Gambler je eine von insgesamt 48 eroberungsgeilen Rassen, die es fortan zu verkörpern

henten können noch mit den anderen Streibern Bündnisse eingehen, und dann naht die Abrechnung: Zur Gesamtzahl der verteidigenden bzw. angreifenden Kreuzer wird der Wert einer verdeckt ausgespielten Herausforde-

rial verdient ebenfalls ein Sonderlob, und selbst die schlecht strukturierte Anleitung kann am erfreulichen Gesamturteil nichts mehr ändern - Cosmic Encounter ist eine Begegnung der unterhaltsamen Art!







## Automania

Sollte Euch der Kosmos zu kosmisch sein, wie wäre es dann mit beinhardt Management im Benzinkutschen-Gewerbe? Bei Automania bemühen sich vier bis sechs Wirtschaftsstrategen um einen florierenden Export in sechs verschiedene Länder von Spanien bis zu den Vereinigten Staaten – die Lenkräder drehen sich hier also hauptsächlich um Kohle...

Jeder Herrscher steigt für ein Herstellerland wie Frankreich, Japan oder Deutschland in den Ring und verfügt pro Runde (abhängig von der Spielerzahl) über 12 bis

16 Holzautos, die gewinnbringend zu verschern sind. Nun schwanken allerdings erstens die Erlöse wie auch das Fassungsvermögen der Märkte von Land zu Land, außerdem sorgt ein intelligent erdachtes und trickreich zu verwendendes System von Ereigniskarten für Aufruhr, mit dem sich eigene Aktionen begünstigen bzw. die der Konkurrenten behindern lassen. In diesen immer nur für eine Runde gültigen Sonderregeln wird z.B. festgelegt, daß die Amis ein Einfuhrverbot erlassen haben, daß wegen Hochkonjunktur alle nach Kanada exportierten Wagen auch tatsächlich verkauft werden und dergleichen mehr.

Da sich jeder Direktor weitgehend insgeheim notiert, wieviele Wagen er in der betreffenden Runde in welche Länder ausführen möchte, kommt es natürlich bei den lukrativeren Zielen leicht zur Übersättigung. In dem Fall entscheidet der (ebenfalls geheim festgelegte) nationale Werbeetat über die Reihenfolge beim Verschuern. Zuerst wird der Manager mit dem höchsten Budget seine Karren los, falls das Einfuhrlimit noch Luft läßt, folgt danach derjenige mit den zweithöchsten „Werbungskosten“.

Man kann zwar unbegrenzt viele Mäuse für solche Reklamefeldzüge lockermachen, doch weil es letzten Endes darum geht, über mehrere Runden hinweg den höchsten Reingewinn zu erzielen, wäre eine vorsichtige Kalkulation schon angebracht! Irgendwann folgt dann die Abrechnung (Verkauf minus Werbung), und pro volle 10.000 DM Profit darf man seine Spielfigur auf dem Rundparcours des hübschen und erfreulich stabilen Brettes ein Feld weiterschieben. Ihr ahnt es schon: Wer zuerst ins Ziel gelangt, hat den multinationalen Wettbewerb gewonnen. Alles in allem ein feines Spielchen, das nicht zuletzt durch seine gelungene Ausstattung mit den Holzautos und der eingängigen deutsch/englischen Anleitung überzeugen kann.

Wer sich von der Überzeugungsarbeit selbst überzeugen will, der nehme einfach an unserer traditionellen Verlosung der Rezensionsexemplare teil: Wie heißt der Regisseur von „Unheimliche Begegnung der dritten Art“, und bei welcher japanischen Automarke ist laut Werbung angeblich „nichts unmöglich“ – so lauten diesmal un-

sere Preisfragen. Das letzte Mal hätte hingegen (Kilo-)Joule sowie die „Spiegelmethode“ am Kärtchen stehen müssen, damit Euer Name vielleicht schon heute in der Ruhmeshalle steht. Apropos stehen: Unsere Adresse steht gleich hier unten... (jn)

Joker Verlag  
„Stromausfall“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

### Cosmic Encounter

**Spielmaterial:** 85%  
**Spielregeln:** 61%  
**Spielreiz:** 83%  
**Besonderes:** Je mehr Spieler, desto spaßiger! Trotzdem ist eine Zweier-Regel in Arbeit.  
**Schwierigkeit:** Für Fortgeschrittene  
**Preis:** ca. 57,- DM

**Bezug:** Playsoft  
Teichweg 6  
3550 Marburg 7  
Tel.: 06421/48 19 72

### Automania

**Spielmaterial:** 83%  
**Spielregeln:** 84%  
**Spielreiz:** 82%  
**Besonderes:** Da das Game nur in einer limitierten Auflage von 1000 Stück existiert, ist es etwas teurer.  
**Schwierigkeit:** Für Anfänger  
**Preis:** ca. 89,- DM

**Bezug:** Playsoft  
Teichweg 6  
3550 Marburg 7  
Tel.: 06421/48 19 72







„Never change a winning team“ sagen die Engländer, und Recht haben sie. Unser Beitrag zum Thema: Weil das Special mit den Direktvergleichen der Amiga- bzw. Arcadeversionen in der letzten Ausgabe soviel Anklang bei Euch gefunden hat, schieben wir flugs einen zweiten Teil nach!

Wer den April-Joker sträflicherweise verpaßt hat, dem sei gesagt, daß der Witz an der Sache folgender ist: Oben findet man ein Foto des Automaten, darunter eins der Amiga-Konvertierung und in der Mitte einen vergleichenden Kurzkommentar – so können sich auch diejenigen unter Euch, die altersbedingt noch nicht in die Spielhalle dürfen, ein plastisches Bild von der Qualität der Umsetzungen machen. Im nächsten Coin Op besuchen wir dann einen Automaten-Hersteller, es folgen neue Arcade-Tests und dann... wer weiß, vielleicht gibt's ja wieder so ein Special!

## MIDNIGHT RESISTANCE



## ARCADE

**Arcade:** In der Spielhalle konnte Data East's Söldner-Action anno 90 nicht recht überzeugen – die Grafik war für Arcade-Verhältnisse eher unterdurchschnittlich, der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch und das Gameplay überwiegend unfair.

**Amiga:** Wie anders sah das acht Monate später bei Oceans Umsetzung aus – dank präziser Steuerung, guter Grafik mit schönen Animationen und einem vernünftig ansiegenderen Schwierigkeitsgrad reichte es erstaunlicherweise sogar zum Hit!



## AMIGA

## RACE DRIVIN'



## ARCADE

**Arcade:** Ataris Nachfolger zur klassischen Vektor-Raserei „Hard Drivin“ tauchte zum Jahreswechsel 90/91 in deutschen Spielhallen auf, und die Fans waren begeistert – gleiches Prinzip aber neue Strecken und Herausforderungen!

**Amiga:** Domark hatte ja bereits den Vorgänger (mäßig) umgesetzt und einen eigenen (besseren) Nachfolger nachgereicht – vor einem Monat war dann das zweite Original dran. Guckt Euch nur die Fotos an, ist die Ähnlichkeit nicht verblüffend?



## AMIGA

## PIT-FIGHTER



## ARCADE

**Arcade:** Ataris Gossenbauer machte vor gut einem Jahr von sich reden – hier kloppten nämlich erstmals nur digitalisierte Schauspieler aufeinander ein! Allerdings war das Ergebnis weder optisch noch spielerisch beeindruckend.

**Amiga:** Auch Domark ließ sich für die Konvertierung nur acht Monate Zeit, hier ging sie jedoch voll in die Hose. Systembedingt sahen die Digi-Fighter am Amiga nur noch lächerlich aus. Gameplay war ja noch nie viel vorhanden.



## AMIGA



## SHADOW DANCER



## ARCADE

**Arcade:** Segas Ninja und sein Kampfköter erfreuten Anfang des Jahres 1991 die Spielhallen-Zocker – wie von den Japanern gewohnt, war solide Horizontal-Action in ordentlicher Präsentation geboten. Nix Besonderes zwar, aber doch nett.

**Amiga:** Ganz ähnlich sah es dank U.S. Gold anderthalb Jahre später auch am Amiga aus – der Hund sorgte für einen Hauch von Originalität, die gute Steuerung für Action ohne Haareraufen. Schade nur, daß es keine Zwei-Spieler-Option mehr gab.



## AMIGA

## SPACE GUN



## ARCADE

**Arcade:** Bei Taitos SF-Ballerorgie handelte es sich nur um einen müden Abklatsch von Segas „Laser Ghost“, da konnten auch die aufmontierten Pumpguns und die angebaute Pedalerie nicht viel retten – eine eher schwache 3D-Metzerei.

**Amiga:** Ein Jahr später veröffentlichte Ocean das Game für den Amiga (Test im letzten Heft) – wie nicht anders zu erwarten, war es auch hier kein Reißer. Und das obwohl, bzw. weil man sich grafisch und spielerisch eng an die Vorlage hielt.



## AMIGA

## SUPER MONACO GP



## ARCADE

**Arcade:** Man möchte es kaum glauben, dieser Traum von einem 3D-Autorennen hat bereits fast drei Jahre am Tacho. Besonders grafisch ist die Sega-Maschine auch heute noch faszinierend – höllisch schnell und irre detaillreich!

**Amiga:** Das Interessante an U.S. Golds Umsetzung vom April 91 ist, daß sie bis auf den Namen, das Grundprinzip und die Screenaufteilung so gut wie nichts mit der Vorlage gemein hat – und trotzdem ein gutes Rennspiel dabei herausgekommen ist!



## AMIGA

## VOLFIED



## ARCADE

**Arcade:** Im Herbst 1990 langweilte Taito die Spielhallenbesucher mit einer Neuauflage des steinalten „Quix“-Prinzips – zudem bot die SF-Grafik nur Arcade-Substandard, das Linienziehen im Angesicht diverser Gegner geriet zum Fiasko.

**Amiga:** Nicht viel besser erging es die üblichen anderthalb Konvertierungs-Jahre später Empires Amigaversion – immerhin gelang in jeder Beziehung eine 1:1-Umsetzung, aber bei einer so schwachen Vorlage ist das auch kein großes Kunststück... (ml)



## AMIGA





**Nr. 90001**  
**Joker-Shirt** - Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exklusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL). Nur DM 19,90



**Nr. 90002**  
**Joker-Jogger** - Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M,L,XL,XXL. Schon für modische DM 49,-



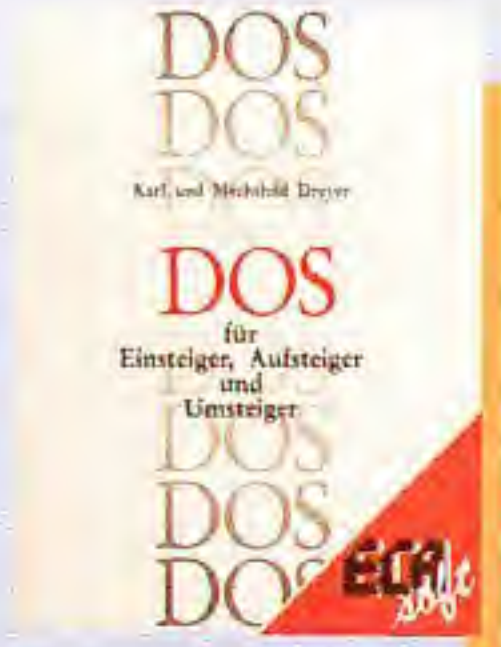
**Nr. 900007**  
**Solarrechner-Diskette** - Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist. Ausgerechnet für DM 19,-



**Nr. 900004**  
**Sammelordner** - Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt - sieht jetzt aber um Klassen besser aus! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



**Nr. 900005**  
**Disketten-Aufkleber** - Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)



**Nr. 900006**  
**Horizontenerweiterung I** - Das „DOS-Buch für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger“ von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk für alle, die mal in die Welt der MS-Dosen schnuppern wollen! Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Buch



**Nr. 90003**  
**Zeitgeist** - Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert und ausschließlich nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß, für zeitlos günstige DM 59,- pro Uhr



**Wann fällt schonmal der Sommer- und Winterschlußverkauf auf einen Tag? Wo gibt's schonmal topexklusive Artikel in Markenqualität, die man auch wirklich gebrauchen kann – zu einem Preis, den man auch wirklich bezahlen kann? Na, hier und heute im Joker Shop!**



Ihr habt mich überzeugt! Warum in die City schweifen, wenn das Gute doch so nah liegt? Warum im Kaufhaus kaufen, wenn man doch auch im Joker Shop shoppen kann? Sagt mir, wie das mit dem Bestellen läuft, und ich räume Euch mit Vergnügen den Laden leer!

Aber bitte, aber gerne: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken, schon geht ein Päckchen auf die Reise. Wie bitte, Ihr wollt das schöne Heft nicht zerschnippeln? Auch keine Affaire, dann müßt Ihr nur die Bestellnummer und die Bezeichnung des bzw. der gewünschten Artikel(s) auf eine Postkarte schreiben; die Zahlungsweise und Eure Adresse angeben (siehe Coupon) – und ab damit!

ABER: Bei Vorkasse sind 4,- DM für's Porto zu addieren, Nachnahmelieferungen werden direkt beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Na, tröstlicherweise ist immerhin die Mehrwertsteuer bei allen Preisen schon dabei...

#### Nr. 100000

**Joker-Sammlung** – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?

Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-

#### Nr. 300000

**Horizontenerweiterung II** – Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!

Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

#### Nr. 200000

**Spezialitäten** – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! Beispielsweise unser neuester Streich, „Rollenspiele“. Hier findet Ihr ALLES zum Thema: über 80 Tests, Previews, Infos, News und jede Menge Tips, Tricks und Pläne! Speziell günstig für schlappe 8,50 DM

Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung  
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 4,- für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Artikelnr. Artikelbezeichnung

Ausgabe, Größe, Farbe

Name	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 4/90, <input type="checkbox"/> 9/90, <input type="checkbox"/> 1/91, <input type="checkbox"/> 4/91
	<input type="checkbox"/> 7/91, <input type="checkbox"/> 9/91, <input type="checkbox"/> 10/91, <input type="checkbox"/> 11/91, <input type="checkbox"/> 12/91, <input type="checkbox"/> 1/92, <input type="checkbox"/> 2/92, <input type="checkbox"/> 3/92, <input type="checkbox"/> 4/92		
Straße/Hausnr.	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Rollenspiele
	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/91, <input type="checkbox"/> 1/92, <input type="checkbox"/> 2/92, <input type="checkbox"/> 3/92
PLZ/Ort	90001	Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S, <input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL
	90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL, <input type="checkbox"/> XXL
Datum/Unterschrift	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß, <input type="checkbox"/> schwarz
	900004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
Einfach einsenden an:	900005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück
	900006	Dos-Buch	<input type="checkbox"/> Stück
	900007	Solarrechner-Disk	<input type="checkbox"/> Stück

Einfach einsenden an:  
**JOKER VERLAG**  
**JOKER SHOP**  
**UNTERE PARKSTR.67**  
**8013 HAAR**



# SOMMER, SONNE, JOKER

## DIE DOPPELAUSGABE JUNI/JULI

### ERSCHEINT AM

# 29. MAI!



Jetzt kommt wieder die Zeit, wo die Straßencafes blühen und die Leute in den Bäumen hocken, wo man Freibäder schleckt und sich im Eis am Stiel sonnt. Kurz und gut, es wird Sommer. Und weil der AMIGA JOKER im Sommer traditionell nur zweimonatig erscheint, haben wir uns für die kommende Doppelausgabe natürlich auch doppelt ins Zeug gelegt!

Freut Euch auf Tests zum Grafik-Wunder GUY SPY, zum Giger-Grusical DARK SEED und zum neuen Rennspiel der Superlative, JAGUAR XJ 220. Seid gespannt, wie sich DIE UNENDLICHE GESCHICHTE als Grafikadventure macht und was von POLICE QUEST III in der Amiga-version zu halten ist. Lauert auf den neuen Psygnosis-Hammer AQUA-VENTURA und die PC-Engine-Konvertierung BONK von Factor 5. Und hofft mit uns, daß wir Euch wirklich schon erste Bilder von LOTUS TURBO III präsentieren können!

Außerdem warten heiße Live-Berichte von den Messen in Berlin und London, ein Besuch in einer Arcade-Fabrik, sowie die Möglichkeit, SIGNIERTE AUSGABEN vom SCHWARZEN AUGEN zu GEWINNEN! Ihr seht also, am neuen JOKER führt kein Weg vorbei. Ab 29. Mai wartet die erste Sommer-Doppelausgabe am Kiosk, wir warten jetzt schon auf Euer Abo - oder wollt Ihr Euer Heft etwa nicht ein paar Tage eher und mitsamt der tollen Power-Prämie haben?

### Bezugsquellen

**AHS**  
Laden & Versand:  
Schirngasse 3-5  
6360 Friedberg 1  
Tel.: 06031/61950

**Bachler Computersoftware**  
Blücherstr. 24  
Postfach 1113  
4290 Bocholt  
Tel.: 02871/183088

**Bomico**  
Am Südpark 12  
6092 Kelsierbach  
Tel.: 06107/76060

**DIF Game Verlag**  
Kampstr. 34  
4650 Gelsenkirchen 2  
Tel.: 0209/586822

**Frank Heidak**  
Bürgerstr. 8-10  
5000 Köln 1  
Tel.: 0221/256983

**Funny-Software**  
Stuttgarter Str. 99  
7000 Stuttgart-Feuerbach  
Tel.: 0711/8568534

**Galaxy**  
Plinganserstr. 26  
8000 München 70  
Tel.: 089/7605151

**Gamesworld**  
Landsberger Str. 135  
8000 München 2  
Tel.: 089/786044

**Joysoft**  
Gottesweg 157  
5000 Köln 41  
Tel.: 0221/4301047

**Karo Soft**  
Postfach 404  
4010 Hilden  
Tel.: 02103/42088

**Kingsoft**  
Grüner Weg 29  
5100 Aachen  
Tel.: 0241/152051

**Leisuresoft**  
Robert-Bosch-Str. 1  
4703 Bönen  
Tel.: 02383/690

**Rushware**  
Bruchweg 128-132  
4044 Kaarst 2  
Tel.: 02131/6070

**Softpower**  
Schwedenstr. 18  
1000 Berlin 65  
Tel.: 030/4922056

**Wial Versand**  
Liegnitzerstr. 13  
8038 Gröbenzell  
Tel.: 08142/8273

**World of Wonders**  
Marktplatz 39  
6231 Schwalbach  
Tel.: 06196/84747

### Inserentenverzeichnis

1A Soft	64	Joker Verlag	27,43,51,79
3 1/2 Software	6	Joysoft	89
21st Century	2	Karosoft	46
ABC Soft	92,93	Megasoft	47
AHS	26	Microprose	15
ASI	127	Müller Computersoftware	75
Artic	128	Multimedia	64
Bachem	22	Neuroth	64
Bachler	81	Playsoft	53
Blits & Bytes	24	Quicksoft	77
Bomico	21,23,33	Rushware	127
Computer Glücks	24	Schatztruhe	41,110
Computer World	62	Seven Eleven	53
CPS Heidak	58,59	Skyline	69
Data & Electronics	71,101	Soft Concepts	28
Delta Soft	22	Soft & Sound	19
Dif Games	95	Softgold	127
Donausoft	53	Softpower	111
Electronic Arts	11	Software Maniacs	81
Esner	53	Starbyte	33
Funny-Software	36,37	TS Datensysteme	77
Galaxy	112	United Software	2,11,15
Groß Electronic	109	Wial Versand	99
Intersoft	49,77	World of Wonders	25

Poster: Domark

Poster: Attic



# IBIRD

MADE BY AQUARIUS



UNVERBINDLICHER  
VERKAUFSPREIS!  
DM  
**2999,-**



POWER GFTWG: i 386/SX-25 INTEL, 2MB,  
HD 50 MB (17MS), 14" VGA COLOR MONITOR.  
DER PROGFI- UND FUNCOMPUTER. MIT SOUND-  
KARTE, BGXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG,  
PC+ VIRUSPÖLICE, MACS GPERA UND DEN  
2 ACTION GAMES...

**Mad TV**

**MONKEY  
ISLAND**

IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN HERTIE- UND  
KARSTADT-FILIALEN, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, KAUFHOF,  
SCHREIBER COMPUTER, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS.

**ASI  
COMPUTER**

BEI HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU SOWIE IM ASI-SYSTEM-  
FACHHANDEL. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER-FACHGESCHÄFTEN.  
SCHWEIZ: IN ALLEN INTERDISCOUNT- UND MICROSPOT-FILIALEN.



# Das Schwarze Auge®

## Fantastische Fantasie-Spiele

### THORWAL IN GEFAHR!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...



Die Schicksalsklinge wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen! Erleben auch Sie Aventuren, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und enträtseln Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

## DIE SCHICKSALSKLINGE



ATTIC Entertainment Software GmbH  
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1



FANTASY  
PRODUCTIONS

We unchain your fantasies...  
...on your  
Amiga, IBM PC and  
Atari ST



# SHADOWLANDS™

DOMARK





# Das Schwarze Auge<sup>®</sup>

Fantastische Fantasie-Spiele

